

# play!

z i

BETA:

## OVERWATCH

Skroz novo, iz  
Blizzardove  
kuhinje

HARDWARE:

## LOGITECH G29

Volan za entuzijaste

IGRA MESECA:

# STAR WARS BATTLEFRONT

RECENZIJE:

### FALLOUT 4

Svet je otišao  
dođavola - kadar  
četvrti

### STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID

Poslednji tango  
umirućeg žanra?

### CALL OF DUTY BLACK OPS III

CoD koji svi znamo i...

### RISE OF THE TOMB RAIDER

Devojka u usponu

Velika **PLAY!**  
nagradna igra

Ne propustite u decembru i tokom celog januara,  
svaki dan nova gaming nagrada!



## BROJ 90 – DECEMBAR 2015.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

### UREDNIK:

Filip Nikolić

### REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Luka Komarovski, Stefan Starović

### SARADNICI:

Bojan Jovanović, Milan Živković, Marko Narandžić, Petar Vojinović, Miloš Hetlerović, Nikola Savić, Miljan Truc, Borislav Lalović, Ivan Danojlić, Stefan Mitov Radojičić, Lazar Marković, Damir Redžepagić, Luka Zlatić, Aleksandar Ilić

### ART DIREKTOR/PRELOM:

Nikola Bogdanović

### KONTAKT:

PLAY! magazine

[www.play-zine.com](http://www.play-zine.com) | [www.play.co.rs](http://www.play.co.rs)

Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com)

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana  
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)  
COBISS.SR-ID 145535756



IGRA MESECA

STAR WARS  
BATTLEFRONT

### Pozdrav svima,

Konačno je stigao udarni deo gaming godine, a sa njom naravno i velika količina sadržaja u novom PLAY-u koji ne bi trebalo da propustite. Tu su Fallout 4, StarCraft 2 Legacy of the Void, Call of Duty Black Ops III, Star Wars Battlefront, Rise of the Tomb Raider, od čega samo početi...

Za igru meseca smo proglasili Star Wars Battlefront. Možda je među gore pomenutim naslovima bilo i boljih od novog Battlefronta ali Star Wars hajp je trenutno toliko jak da smo mu i mi podlegli. Svakako je pomoglo i to što je igra prilično dobra i da nije bilo EA-ove politike da veliki deo sadržaj odloži i za predstojeće (ne baš jeftine) DLC dodatke, igra bi bila pun pogodak. Bilo kako bilo, Battlefront će vam bolje nego bilo koja druga igra utoliti Star Wars žeđ koja trenutno nije mala. Fallout 4 je podelio fanove. Iako pruža neiscrpan izvor zabave, puno je i onih koji jednostavno ne mogu da se pomire sa tim da se ovaj serijal toliko udalji od svojih RPG korena i počeo previše ozbiljno da flertuje sa akcionim žanrom, trend koji se ovoga puta još više produbio. Call of Duty je ove godine prilično dobar. StarCraft 2 Legacy of the Void završava legendarnu franšizu onako kako i dolikuje. Guitar Hero Live je tu da nas ubedi da era plastičnih gitarica nije prošla, Rise of the Tomb Raider je verovatno najbolja Xbox ekskluziva do sada, Need for Speed reboot nas je razočarao...

Osim velikih novih igara, ispratili smo i ovogodišnji Blizzcon 2015 na kome nije manjkalo noviteta. Pre svega Overwatch (za koji smo pripremili i opis bete) neće biti besplatan kako se očekivalo, i to nas je prilično razočaralo. Probali smo i Logitechove premium volane, a ne propustite i naše standardne rubrike Fantasy Tales ovoga puta sa mračnom Fallout pričom, Replay u kome se podsećamo Riddick serijala ili Hearthstone rubriku u kojoj smo pokrili poslednju veliku ekspanziju za igru.

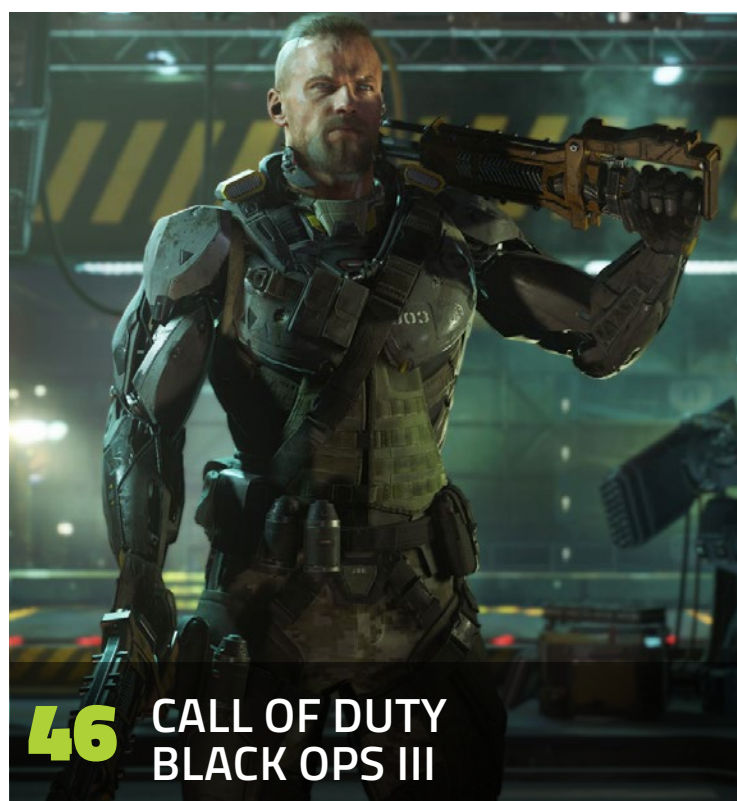
Za kraj vam posebnu pažnju skrećemo na predstojeću veliku nagradu igru koju ćemo organizovati. Verovatno se sećate naše velike akcije od pre par meseci 35 dana - 35 nagrada. E pa uskoro nastavljamo u istom duhu. Od sredine decembra pa sve do kraja januara ćemo svaki dan deliti interesantne gaming poklone! Ne propustite priliku da ugrabite neki od njih. Pratite nas redovno, uskoro više informacija o svemu na našem sajtu i FB stranici.

### “VELIKA PLAY NAGRADNA IGRA - DRUGI DEO”



STAY TUNED...





Flash (vesti)	6
13th Page	13
IZVEŠTAJ - Blizzcon 2015	14
NA LICU MESTA - GameUp	18
NA LICU MESTA - TubeFest	19
BETA: Overwatch	20
DLC - Bloodborne The Old Hunters	22
STEAM EARLY ACCESS - Descent Underground	26
Star Wars Battlefront	28
Fallout 4	34
StarCraft 2 Legacy of the Void	38
Need for Speed	44
Call of Duty Black Ops III	46
Rise of the Tomb Raider	50
Guitar Hero	54
WWE 2K16	58
Hard West	60
Just Dance 2016	62
The Incredible Adventures of Van Helsing	64
Shadow Blade	66
HARDWARE - Logitech volani	68
REPLAY: The Chronicles of Riddick	72
MINECRAFT BLOK	74
MODDING SCENA	76
FANTASY TALES	77
Hearthstone	78





## OVERWATCH DOSTUPAN U PREPRODAJI

Overwatch će na tržištu biti dostupan po dobrom poznatom starom principu kupi i igray, bez dodatnog naplaćivanja gameplay sadržaja, ali sa potencijalnim mikrottransakcijama u kozmetičkim oblastima. Igra je zvanično ušla u fazu preprodaje, po ceni od 60 evra za digitalno izdanje. Overwatch će izaći za PC, Playstation 4 i Xbox One.

Pre-order paket se zove Overwatch: Origins, i uz njega osim 21 igrivog heroja dobijate i ekskluzivnih 5 skinova, kao i puno in-game dobara za druge Blizzardove igre. Za Hearthstone dobijate Overwatch Cardback, za StarCraft portrete, u Dibal 3 dobijate specijalni item Mercy's Wings za vašeg heroja, u WoW-u dobijate peta bebu Winstona, dok ćete za Heroes of the Storm dobiti besplatno prvog HotS heroja koji stiže iz Overwatch sveta u HotS, Tracer. Overwatch će imati i osnovnu PC verziju koja će se prodavati po ceni od 40 evra.

## UBISOFT PRODAJE DUPLO VIŠE IGARA NA PS4 NEGO NA XBOX ONE



Francuski izdavač video igara Ubisoft je kao deo objava o poslovanju kompanije u poslednjih 6 meseci objavio i interesantan podatak o tome kako se njihove igre prodaju na različitim igračkim platformama. U tom periodu Ubisoft je najviše igara prodao za PlayStation 4, na koji odlazi 27% od ukupne prodaje. Drugi na listi je PC sa 17% a treći sa 12% je Xbox One.

Osim ove tri platforme, interesantno je da u kategoriji "ostalo" stoji 22% koji se sasvim

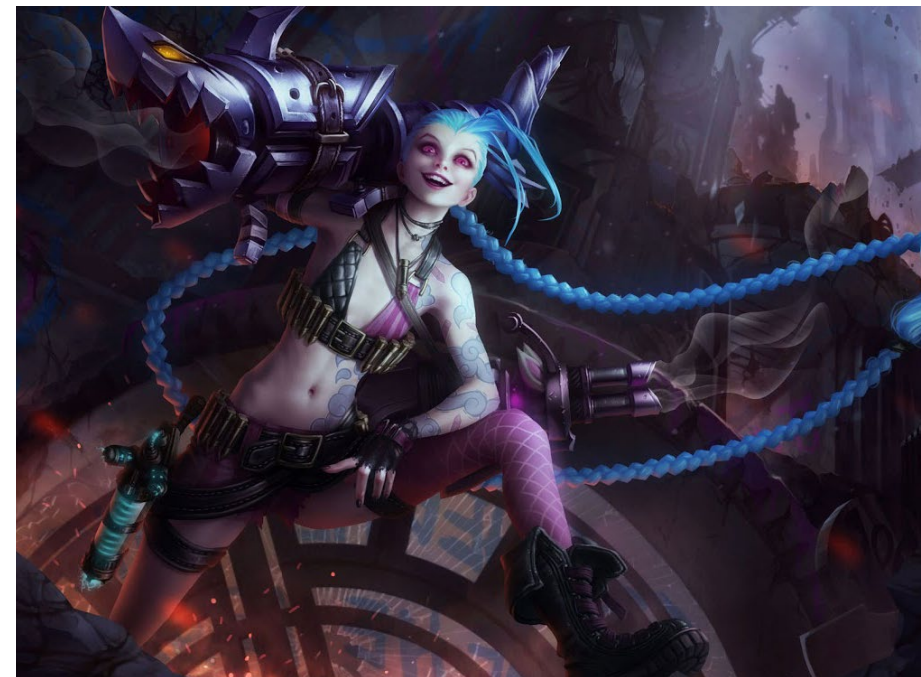
izvesno odnose na mobilne uređaje. Konzole stare generacije PS3 i Xbox 360 su izjednačene sa 9% a poražavajuća činjenica za Nintendo je da je Ubisoft, jedan od najvećih izdavača na svetu, više igara u poslednjih 6 meseci prodao za Wii (3% od ukupne prodaje) nego za aktuelnu Nintendovu konzolu Wii U (svega 1%).

## HALO 5 NAJUSPEŠNIJI DEO FRANŠIZE PO LANSIRANJU



Iako neki fanovi nisu baš najbolje dočekali vest da će 343 Industries preuzeti razvoj HALO franšize kada je Bungie otišao da radi na Destinyju, izgleda da su ipak njihove zebnje bile bez osnova, jer se ispostavilo da je HALO 5: Guardians opravdao očekivanja. Ovo je takođe dovelo i do toga da se u prvoj nedelji na tržištu prodaja igre i hardvera povezanog sa HALO proceni na preko 400 miliona dolara, što čini peticu najvećim lansiranjem bilo koje HALO igre do sada.

Ovo je dovelo do ukupnog prometa od 5 milijardi dolara za franšizu kao takvu. Halo 4, igra na kojoj je takođe radio 343 Industries je na drugom mestu sa 300 miliona dolara u prvoj nedelji kada je igra lansirana za Xbox 360 pre tri godine.



## LEAGUE OF LEGENDS POSLE DUŽE VREMENA DOBIJA OZBILJNO OSVEŽENJE

Popularni MOBA naslov League of Legends, posle šest godina konačno dobija ozbiljniji redizajn. Razvojni tim Riot Games je saopštio da rade na potpuno novom klijentu za igru koji će imati bolju podršku za sva buduća ažuriranja, kao i novi osveženi izgled.

LoL igrači mogu da očekuju i nove mogućnosti vezane za liste prijatelja kao što su Parties, Clubs, kao i Friends mobilnu aplikaciju. Alfa pristup novom redizajniranom klijentu će imati level 30 igrači koji se prema Riotu "dobro ponašaju" u igri. Pristupnice za alfu će biti otvorene početkom sledeće godine.

## DEUS EX: MANKIND DIVIDED ODLOŽEN ZA AVGUST 2016



Vest koja se zasigurno neće dopasti fanovima Deus Ex serijala kaže da je Deus Ex: Mankind Divided naslov pomeren sa datumom izlaska na 23. avgust 2016 odnosno ravno šest meseci u odnosu na prethodno objavljeni datum - 23. februar. Kako to obično biva, iz želje da igra bude što bolja, lepša, kvalitetnija, da ima što manje bagova, da donese najbolje moguće igračko iskustvo i sve drugo što uz to ide, Eidos Montreal je doneo odluku da se datum izlaska igre pomeri na 23. avgust odnosno da developeri dobiju još šest meseci za razvoj ovog naslova. Svakako loše vesti za one koji su već mogli da osete koliko je Mankind Divided blizu.

## OVO SU KONAČNE SPECIFIKACIJE ZA PLAYSTATION VR



Sony je objavio video u kome predstavljaju finalne specifikacije za PlayStation VR. Ovaj uređaj koji će raditi zajedno sa PS4 u sebi sadrži 5.7" OLED ekran, 1920xRGBx1080 rezoluciju, osvežavanje od 120Hz, vidljivost od oko 100 stepeni, acelerometar, žiroskop, 9 LED lampica koje služe za praćenje uređaja u prostoru, 3D audio, kao i HDMI i USB priključke.

Sony još uvek nije spreman da otkrije tačan datum izlaska i cenu, ali se u klipu prva polovina 2016 pominje kao datum izlaska.

## BESPLATNI PES 2016 I ZVANIČNO POTVRĐEN ZA PLAYSTATION PLATFORME



Free to play verzija Pro Evolution Soccer 2016 stiže na PS3 i PS4, zvanično je potvrdio Konami.

Besplatna verzija igre će sadržati sedam timova među kojima su i Bajern Minhen, Juventus i Roma, kao i reprezentacije Brazila i Francuske. Sa njima ćete moći da igrate u Exhibition modu. Osim ovoga tu je i trening kao i neograničen pristup MyClub mogućnostima. Ova verzija će podržavati i sve buduće dodatke PES-u, tako da se suštinski radi o nešto naprednijem demou za igru. Igra izlazi 8. decembra a Konami je do sada potvrdio PlayStation 3 i PlayStation 4 verzije.





## ACTIVISION BLIZZARD KUPIO CANDY CRUSH

**P**ravo niotkuda stigla je vest da je Activision Blizzard dogovorio preuzimanje vlasništva nad kompanijom King Digital Entertainment. Preuzimanje akcija će biti finalizirano do proleća 2016 a ono što je zaista neverovatno je cena koju će Activision platiti - 5.9 milijardi dolara.

King je poznat po Candy Crush franšizi, jednoj od najvećih na svetu kada su u pitanju mobilne i casual igre. Igre

Candy Crush Saga i Candy Crush Soda Saga su među prvih 5 mobilnih igara sa najvećom zaradom u Americi. Neverovatna cifra koju je Activision spreman da izdvoji za King, u senku stavlja i Microsoftovu kupovinu Mojang studija i njihovog Minecrafta, za koji je Microsoft izdvojio 2.5 milijardi dolara. Još jedan interesantan podatak je da je na primer Dizni prava na Star Wars franšizu platio 4 milijarde dolara. Ko bi rekao da će Candy Crush biti značajno skuplji.

## MIRROR'S EDGE CATALYST POMEREN ZA JOŠ TRI MESECA UNAPRED



**Ž**eljno isčekivana druga po redu Mirror's Edge igra koja nosi podnaslov Catalyst, odložena je za tri meseca u odnosu na prvobitno najavljeni datum.

Švedski razvojni studio DICE koji stoji iza ovog naslova je na svom zvaničnom blogu saopštio da im je potrebno dodatno vreme kako bi realizovali ambicioznu viziju koju imaju za ovaj projekat. Kako kažu, Mirror's Edge Catalyst će imati "prelepe predele, visoke zgrade i misteriozne tunele u kojima ćete imati priliku da iskusite izuzetno fluidno kretanje i combat iz perspektive prvog lica". Osim ovoga iz Dice-a obećavaju i dublju priču u odnosu na prvi nastavak, koja će objasniti kako je protagonistkinja Faith postala to što jeste. Igra je prvobitno na tržištu trebalo da se pojavi 23. februara 2016 za PS4, Xbox One i PC. Novi datum izlaska je 24. maj 2016-e.

## PS4 REMOTE PLAY USKORO I NA PC



**U**skoro ćete biti u mogućnosti da igrate PS4 igre na vašem laptopu ili desktop računaru, pod uslovom naravno da posedujete konzolu. Sony je zvanično potvrdio da rade na Remote Play aplikaciji za PC i Mac.

Nakon što se na internetu pojavila nezvanična aplikacija koja omogućava PS4 remote play na PC-u, Shuhei Yoshida iz Sonija je na svom Twitteru objavio da kompanija radi na zvaničnoj aplikaciji koja će ovo omogućiti. PS4 Remote Play je trenutno dostupan za PS Vita, PlayStation TV i nekoliko sonijevih Android

telefona i tableta. Strimovanje se obavlja preko kućne WiFi mreže ili preko interneta (ovo drugo je potpuno neupotrebljivo iz našeg iskustva). Ostaje nam da vidimo kada će Sony izbaciti aplikaciju za PC i Mac. Zanimljivo će biti videti i to da li će Sony zvanično objaviti PC i Mac drajvere za DualShock 4 kontroler.

Inače konkuretski Xbox One takođe podržava streaming igara i to sa Xbox One na Windows 10 računare.

## PS2 EMULACIJA STIGLA NA PS4

**S**ony je prilično tiho lansirao novu mogućnost za PS4 koja će zasigurno obradovati ljubitelje PlayStation 2 konzole. Naime od sada je tehnički moguće preko emulacije PS2 igre pokrenuti na PS4 i to uz ne mala tehnička poboljšanja.

Ova mogućnost je najavljena još 2014-e godine kada je Sony spominjao da će neke od PSOne i PS2 klasika preko emulacije doneti i na PS4. Od tada o ovome nije bilo reči, sve do lansiranja klasičnih Star Wars igara koje su deo PS4 Battlefront bundle-a. Ono što je očigledno je da PS2 igre iz ovog paketa (Super Star Wars, Star Wars: Racer Revenge, Jedi Starfighter i Star Wars Bounty Hunter) rade preko emulacije. 3D elementi grafike su doživeli upscale, rezolucija je podignuta a emulator koristi i crne linije kako bi slika bila prikazana u 1080p rezoluciji. Takođe, u igre je implementirana i podrška za trofeje. Ostaje nam da vidimo da li će u i kojoj meri Sony i ubuduće izdavati PS2 klasike za PS4 u ovom osveženom obliku.



## DARK SOULS 3 ĆE BITI POSLEDNJI NASTAVAK U SERIJALU?

**A**ko je verovati tvorcu Dark Souls serijala Hidetaki Miyazakiju, predstojeća igra Dark Souls 3 bi trebalo da ujedno bude i poslednja u ovom serijalu.

Miyazaki je izjavio kako ni on a ni From Software razvojni studio ne planiraju da zauvek rade na Dark Souls i Bloodborne igrama i da oni na Dark Souls 3 gledaju kao na veliko zatvaranje čitavog serijala. Kako je rekao, čitav tim je gladan novih izazova i žele da u budućnosti rade na nečemu potpuno novom. Dark Souls 3 će inače biti četvrti naslov u ovom vrlo uspešnom akcionom RPG serijalu. Izlazi u martu sledeće godine za PC, PS4 i Xbox One.







## PLAYSTATION 4 PROBIO CIFRU OD 30 MILIONA PRODATIH PRIMERAKA

**S**ony je saopštio da je PlayStation 4 konzola prodana u preko 30 miliona primeraka širom sveta. Tačna brojka zaključno sa 22. novembrom je 30.2 miliona prodatih jedinica. To je period od dve godine kako se konzola nalazi u prodaji.

PlayStation 4 je zvanično i PlayStation konzola sa najboljim startom u prve dve godine. Do sada je to bio PS2 koji je cifru od

30 miliona probio dva meseca kasnije u odnosu na PS4. Da podsetimo, PS2 je kasnije postao i najprodavanija konzola za video igre u istoriji, sa preko 150 miliona prodatih primeraka. Treba uzeti u obzir i da je Sony podatke o prodaji objavio pre Black Friday rasprodaja kao i pre Božića, kada se tradicionalno beleži veliki skok u prodaji.

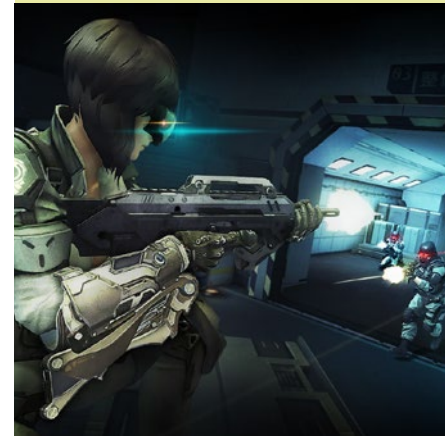
## EA ZADOVOLJAN POPULARNOŠĆU ŽENSKIH TIMOVA U FIFA16

**D**odavanje ženskih timova u ovogodišnji FIFA 16 naslov je mnogima delovao kao ideja sa kojom se EA neće proslaviti. Međutim iz ove kompanije su prilično zadovolji time kako su se ženski timovi pokazali kada je popularnost u pitanju.

Peter Moore iz EA-a je izjavio da ako pogledamo svih 600 timova sa kojima igrači svakodnevno igraju online mečeve, ženski nacionalni tim Sjedinjenih Američkih Država je ukupno gledano 23-i na listi najigranijih timova u igri. Prilično dobra statistika, ako se uzme u obzir od kojih sve timova je ova nacionalna selekcija popularnija u FIFA 16. Moore je istakao i da je popularnost fudbala u Americi u konstantnom usponu, što se vidi i po statistikama iz FIFA 16. Naime utakmicu Real Madrid - Barcelona je u igri odigralo više igrača sa prostora Amerike nego iz Španije.



## GHOST IN THE SHELL FPS STIŽE I NA STEAM



**G**host in the Shell: Stand Alone Complex - First Assault Online je puno ime za FPS naslov u Ghost in the Shell univerzumu koji izdaje korejski Nexon. Igra će biti dostupna preko njihovog launcher-a ali kako je izdavač objavio, i preko na zapadu znatno popularnijeg Steam-a. Igra je free-to-play FPS. Sadrži PvE kao i PvP modove. Pristupnice za betu su otvorene na zvaničnom sajtu a lansiranje igre se očekuje u 2016.

## TORMENT: TIDES OF NUMENERA IPAK U 2016



**I**zometrijski RPG uspešno finansiran preko Kickstarter kampanje Torment: Tides of Numenera, odložen je za sledeću godinu. Osim da odlažu igru iz inXile Entertainment razvojnog studija su saopštili i da je Kevin Saunders, čovek koji je bio glavni zaduženi za razvoj ovog projekta i koji je sproveo uspešnu Kickstarter kampanju, napustio kompaniju i da će njegove dužnosti preuzeti Chris Keenan, koji je bio project lead na prilično uspešnom

Wasteland 2 naslovu. Kako bi što bezbolnije prošli kroz ovu tranziciju, a da projekat ne pretrpi na kvalitetu, iz inXile kažu da im je potrebno da odlože datum izlaska igre, koja je sada pomerena za 2016-u godinu. Da podsetimo Torment: Tides of Numenera je 2013-e prešišao svoj Kickstarter cilj za samo 6 sati od lansiranja kampanje. Igra je završila sa u to vreme za Kickstarter rekordnih 4.1 miliona dolara.

## WARNER BROS VRAĆA NOVAC ARKHAM KNIGHT PC IGRAČIMA

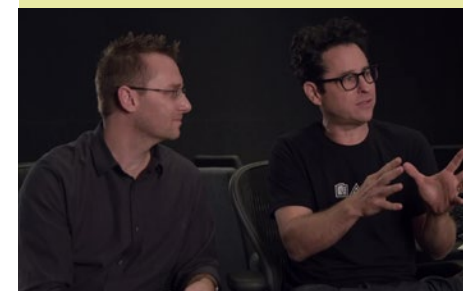


**W**arner Bros. je ponudio povraćaj punog iznosa novca igračima koji su kupili PC verziju igre Batman: Arkham Knight, bez obzira na to koliko su vremena proveli u igri.

Fijasko koji je Warner napravio za PC verzijom igre je počeo još juna ove godine. Zbog tehničkih problema neigriva PC verzija je posle vrlo kratkog vremena povučena iz prodaje. Igra je vraćena na Steam prošle nedelje ali ni dodatnih pet meseci razvoja očigledno nisu bili dovoljni da se poprave

svi problemi sa Batman: Arkham Knight, koji još uvek obiluje velikim brojem bagova i najrazličitijim tehničkim problemima. U očajničkom potezu, kompanija sada nudi povraćaj novca igračima koji su igru kupili i koji su i dalje nezadovoljni kvalitetom. Sve do kraja 2015-e, dovoljno je da se prijavite da niste zadovoljni proizvodom, i bez obzira koliko ste dugo vremena proveli u igri biće vam vraćen sav novac koji ste uložili u kupovinu.

## JJ ABRAMS RADI NA NOVOJ VIDEO IGRI



**J**J Abrams, režiser poznat po filmovima i serijama poput Star Wars: The Force Awakens, Mission Impossible i Lost sarađuje sa kompanijom ChAIR odgovornom za naslove poput Infinity Blade i Shadow Complex kao i Bad Robot Interactive, na stvaranju novog naslova SPYJINX. O igri se za sada malo zna, osim da je napravljena u Unreal 4 engine, da će izaći za PC i mobilne platforme kao i da predstavlja unikatni blend akcione strategije, dinamičke izgradnje sveta oko vas i RPG razvoja karaktera - sve to postavljeno u jedinstven svet špijunaže. Ukoliko vas zanima više, ispod je trejler a na zvaničnom sajtu možete da se prijavite i za beta testiranje.



## BLIZZARD VIŠE NE ŽELI DA PRIČA O BROJU WORLD OF WARCRAFT PRETPLATNIKA



Broj igrača koji igraju World of Warcraft i plaćaju mesečnu pretplatu konstantno opada poslednjih nekoliko godina, uz povremene skokove kada izađe nova ekspanzija za igru. Prema poslednjim podacima koje je saopštio Activision Blizzard, ovaj broj trenutno iznosi 5.5 miliona igrača. Ovo svakako i dalje predstavlja impresivnu brojku koja za WoW standarde nije previše manja (za 100 hiljada) u odnosu na onu od pre tri meseca. Međutim interesantan je podatak da Blizzard od sada više neće javno objavljivati broj WoW

pretplatnika.

Kako je navedeno u saopštenju, Blizzard smatra da broj pretplatnika više nije "relevantna metrika" za pokazivanje rezultata poslovanja kompanije. Iako 5 miliona nije ni blizu zlatnih dana WoW-a kada je ovaj MMO imao preko 12 miliona pretplatnika, u današnje vreme free to play MMO naslova, rekli bismo da ni 5 miliona nije loš rezultat za ovaj MMO koji je lansiran pre više od deset godina.

## SVIH 5 BUDUĆIH NINTENDOVIH IGARA ZA MOBILNE PLATFORME ĆE BITI BESPLATNE



Kako je saopštio CEO japanskog studija za razvoj mobilnih igara DeNA, koji u saradnji sa Nintendom radi na najavljenih 5 igara za mobilne platforme, svi ovi naslovi će biti besplatni za preuzimanje. Kao što smo već više puta pisali, ovih pet naslova će se pojaviti do marta 2017. Prvi od njih je već otkriven. Radi se o igri Miitomo koja će koristiti Mii avatare i biti neka vrsta social networking igre. Najavljen je izlazak pre marta 2016.

Trend besplatnih mobilnih igara ne jenjava, a svakako će biti interesantno videti kako će se Nintendo snaći na za njih novom tržištu mobilnih free to play igara.

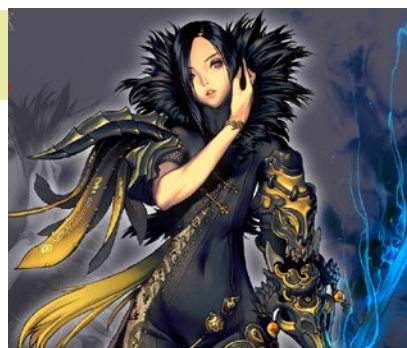
## DAY OF THE TENTACLE REMASTERED STIŽE POČETKOM 2016

Legendarna Lucas Arts avantura Day of the Tentacle dobiće remasterizovano izdanje na kome radi Double Fine studio.

Ovaj Tim Shaferov klasik iz 1993-e koji je nastavak za Maniac Mansion i koji sadrži tri igriva lika i mehaniku putovanja kroz vreme, dobiće potpuno novu ručno crtanu grafiku u predstojećem remasteru. Igra će imati i remasterizovan zvuk, moderan korisnički interfejs, kao i komentare Tima Shafera i drugih developera koji su radili na projektu. Fanovi originala će se verovatno obradovati i opciji da jednim klikom grafiku prebacuju između originalnog i remaster izdanja. Igra stiže u prvoj polovini 2016-e za PC, PS4 i PS Vitu. Sonijeve platforme će podržavati cross-buy, što znači da kada kupite igru dobijate je za obe konzole.

## BLADE AND SOUL MMO STIŽE U JANUARU

Popularni MMO naslov na azijskom tržištu Blade & Soul, stiže u Evropu i Ameriku početkom sledeće godine, tačnije 19 januara, saopštio je izdavač NCSOFT. Blade & Soul je free-to-play MMO inspirisan azijskim martial arts filmovima. Igra je lansirana 2013-e, a samo u Kini je u toku prve godine imala 1.8 miliona aktivnih igrača. Kada se bude pojavila na zapadnim tržištima, imaće sedam klasa, 30 dungeona, 1v1 arenu i maksimalni nivo karaktera postavljen na 45. Ako ste zainteresovani, preko zvaničnog sajta već sada možete kupiti razne dodatke kako bi ovaj MMO počeli spremniji od drugih. Korejski izdavač NCSOFT je inače vrlo znan u MMO svetu a njihovi najpoznatiji naslovi su Guild Wars, Aion i Lineage.



# ŠEST MILIJARDI NA SLATKIŠE

Ukoliko neko i dalje nije bio ubeđen da je industrija igara ozbiljna stvar, čak i kada pričamo o desetinama miliona dolara nagradnih fondova za turnire, stotinama miliona dolara u prihodu određenih kompanija, onda će kupovina studija King od strane Activision Blizzard za skoro pa neverovatnih šest milijardi (!) dolara biti dovoljna da razuveri i najveće neverne tome. Activision Blizzard, poznat po naslovima poput Call of Duty, Skylanders, Guitar Hero i svakako čitavom opusu Blizzard naslova nije kupio King zbog njihovih budućih naslova, potencijala kompanije ili dobrog tima ljudi. Kupovina je obavljena samo i isključivo zbog Candy Crush Saga video igre, planetarnog mega hita koji žari i pali od 2012 pa nadalje. Šest milijardi "zelembača" postavlja mnogobrojna pitanja, kao što su na primer "koliko uopšte sada zarađuje King?", "Koliko je Activision prognozirao da će zaraditi ako je spreman da potroši šest milijardi?" i tako dalje.

Još zanimljivije je ako ubacimo neke druge velike transfere u jednačinu pa vidimo kako se oni odnose prema ovome. Na primer, 2006 je Google kupio YouTube za "samo" milijardu i po, mada neka bude da je to bilo "drugo vreme". Amazon se isprsiio "smešnih" milijardu za kupovinu servisa za strimovanje Twitch a stvari postaju interesantnije kada znamo da je Facebook platio dve milijarde za Oculus ili da je Microsoft dao 2,5 milijardi da bi kupio Minecraft. To znači da je Activision, striktno gledajući novac, mogao da kupi YouTube, Minecraft, Twitch i Oculus za novac koji je dao za kupovinu Kinga odnosno Candy Crush ili, možemo reći da je jedna mobilna video igra vrednija od sistema za gledanje video sadržaja, sajta za strimovanje video igara, revolucionarnog uređaja za virtuelnu stvarnost i video igre koja je po određenim kriterijumima jedna od najpopularnijih na planeti.

Doduše, u mobilnom svetu ne možemo reći da je ova cifra najveća - Facebook se ujedno "isprsiio" i totalno neverovatnih 19 milijardi dolara da bi kupio WhatsApp, ali je širina te aplikacije svakako šira nego jedne video igre.

Jasno je da u Kingu odavno razmišljaju koju državu na svetu planiraju da kupe novcem koji su dobili ali će biti interesantno videti gde Activision vidi sebe sa ovom kompanijom i Candy Crushom i gde će ga sve plasirati i implementirati u budućnosti. Jedno je sigurno - nestvarna budućnost za ljude ne tako daleke istorije je to. Nemojte mi reći da bi neko devedesetih, pa čak i dvehiljaditih mogao da prognozira da će neka mobilna video igra (odnosno studio koji je izdaje) biti prodana za šest milijardi dolara.





# BLIZZCON 2015



**K**ao što tradicija nalaže u posljednjih deset godina, početak novembra je rezervisan za Blizzcon, veliku feštu u Anaheim centru u Kaliforniji gde nam Blizzard otkriva šta se to krčkalo prethodnih meseci. Svake godine sa sve više posetilaca (uživo ili online preko virtuelne ulaznice), Blizzcon je pravi generator vesti. Naravno, ako ste ljubitelj Blizzardovih igara. Sa možda najviše do sada najava i franšiza na kojim aktivno radi, od novog Blizzcona se očekivalo mnogo, pa hajmo da vidimo čemu ćemo se sve radovati narednih godinu dana.

## Warcraft film

Naravno, najveći događaj i finale početne ceremonije je bilo predstavljanje trejlera za Warcraft film. Ovo je velikoj većini bio i prvi uvid u to kako će izgledati ekranizovana strategija, jer je prethodni snimak bio ekskluzivan za posetioce ComiCon-a pre nekoliko meseci (mada su snimci curkali po Internetu u međuvremenu). Igrani Warcraft će biti smešten u period sa samog početka franšize, kada su orkovi prvi put prošli kroz tamni portal u Azerot. Veći deo filma je kompjuterski generisan dok su

ljude i ženske orkove glumili pravi ljudi. O kvalitetu kompjuterske animacije nećemo polemisati već ćemo vama prepustiti da presudite sami, ali ne može da kažemo da nismo pod jakim utiscima posle desetak gledanja trejlera. Ekipa filma je predvođena režiserom Dankan Džonsom, a Warcraft se u bioskopima očekuje 10. juna 2016. godine.

## Overwatch

Nedelju pred Blizzcon obeležile su brojne glasine o nekadašnjem projektu Titan. Osvanule su slike iz inostranih prodavnica







sa posterima Overwatch i cenom od šezdeset dolara, kutije za PC, konzole, priče o ekskluzivnim skinovima i... sve su se ispostavile tačnim. Suprotno od onoga što su mnogi pretpostavljali ili očekivali, Overwatch neće biti free to play već će biti igra sa cenom ranga svih modernih naslova i istovremeno će se u prodaji naći za PC i konzole Playstation 4 i Xbox One, samo bez cross-platform igranja. Šta dobijate za 60 dolara, tj. evra? Igru, naravno, zajedno sa pet skinova (za Bastiona, Tracer, Pharah, Soldier 76 i Reaper-a) i razne sitnice za ostale Blizzard igre poput minijaturnog Winstona kao ljubimca za World of Warcraft i specijalne pozadine za Hearthstone karte. Za PC postoji i nešto jeftinije izdanje koje košta 40 evra i ne sadrži ništa od digitalnih bonusa, dok za igrače dubljeg džepa Blizzard nudi kolekcionarsko izdanje od tričavih 140 evra u kome dolaze još i disk sa muzikom, knjiga i figura heroja Soldier:76. Pored svih ovih najava, otkrivena su i poslednja tri heroja - Mei, D.va i Genji koji su sredinom novembra dostupni u beti i time je zaokružena najavljena postavka od 21 lika. Overwatch bi trebalo da se u prodaji pojavi krajem proleća ili početkom leta.

## Hearthstone: League of Explorers

Hearthstone je oko sebe imao veo misterije direktno pred Blizzcon. Ukoliko ste aktivan igrač, setićete se da u igri nije bila

najavljena pozadina za karte za novembar što je značilo samo jedno - Blizzard će objaviti ekspanziju. I to su upravo i uradili sa League of Explorers, novom avanturom u stilu Naxxramas i Blackrock Mountain koja je ubrzo nakon sajma pokrenuta u igri. Kao i prethodne avanture, Liga je podeljena na više etapa koje će se otvarati postepeno i svaka košta po 700 zlatnika. Ukupan broj karata koje ćete vako otključati je 45 a ukoliko kompletirate ovu kampanju na Heroic težini, dobićete i specijalnu pozadinu za vaše karte. Uvedena je nova mehanika Discover - kada se aktivira, igra će vam iz kompletne baze izvući tri karte naznačenog tipa i mana vrednosti, vi odaberete jednu i odmah je dodajete u ruku dok preostale dve nestaju. Blizzard je naveo kako ove karte neće biti baš potpuno nasumične, jer će vam ih igra birati na osnovu klase koju igrate kao i formata špila koji ste sastavili. Još jedan zanimljiv podatak smo saznali na Blizzconu - Hearthstone je premašio 40 miliona aktivnih igrača što ga postavlja u sam vrh free to play naslova.

## Heroes of The Storm

Popularna MOBA, pardon, "hero brawler" je imala odličnu prezentaciju na Blizzconu sa veoma zanimljivim najavama. Pre svega, nova mapa Towers of Doom u kojoj nije moguće direktno oštetiti protivničku bazu već je potrebno zauzimati altare po mapi koji će dalje lansirati projekte po suparničkim zgradama. Ukoliko vam već brza igra nije dovoljno hiperaktivna, za

to će se pobrinuti Arena mod u kome se timovi susreću na malim mapama u sistemu "best of 3", gde će runde obično trajati svega nekoliko minuta. Svakom od igrača na početku meča se nudi izbor između tri nasumično odabrana heroja kao i heroic magija koju će koristiti za taj meč. U ovom modu takođe neće biti ograničenja po broju kopija istog heroja pa se lako može desiti da se susretnete sa timom Ilidana na primer.

Najavljena su i tri nova Warcraft heroja koji će tokom narednih meseci biti dodavana u igru. Lunara je drijada, spada u klasu asasina i potencijalno će biti najpokretljiviji heroj u igri zahvaljujući svom Leaping strike ultiju kojim preskače i istovremeno udara protivničke heroje. Ova magija ima dva "punjenja" i cooldown od svega 30 sekundi. Greymane je vukodlak tj. Worgen i takođe je asasin. Imaće dva seta magija u zavisnosti od toga da li je u ljudskoj ili vukodlačkoj formi i ovim kombinuje bliske i dalekometne napade. Najzanimljiviji i bez sumnje najluđi heroj je Cho'gall, dvoglavi džin kojim upravljaju dva igrača. Da, dobro ste pročitali, ovo je ista ona prvoaprilaska šala od pre mnogo godina, sada realizovana u vidu heroja koji je potpuno unikat u svetu MOBA igara. Jedan igrač direktno upravlja Čogijevim kretanjem i bliskim napadima, dok drugi upravlja njegovom čarobnjačkom polovinom. Najavljeno je da će Cho'gall biti najžilaviji heroj u igri, te ćete za uspešno ubistvo istog dobijati dva poena. Zanimljiv je i način na koji će se distribuirati. Naime, biće potpuno besplatan za sve posetioce Blizzconu i gledaoce koji su imali virtual ticket (među kojima smo bili i mi). Kako bi se dalje širio kao virus, dovoljno je da zajedno sa igračem koji već ima ovog heroja

odigrate dve partije u ulozi istog, pobedite i momentalno ga dobijate u svojoj kolekciji. Originalan potez Blizzarda koji je oduševio mnoge igrače HoTS-a!

## Starcraft, WoW i Diablo

Starcraft 2 trilogija je završena proteklog meseca, ali Blizzard kaže da tu nije kraj priče. Tokom narednih meseci izlaziće kompleti misija koje će se dodatno kupovati, a čiji će glavni junak biti Nova. Covert Ops misije će biti dostupne kroz tri paketa od po tri misije, a prva bi trebalo da se pojavi početkom 2016. godine.

Bio je prikazan uvodni sinematik za novu World of Warcraft ekspanziju, Legion, a otkriveno je i da će se ista u prodaji pojaviti krajem septembra 2016. godine. Kupovinom ekspanzije tokom preprodajnog perioda dobijaće se jedan instant boost na 100. nivo, praksa koju smo već videli sa Warlords of Draenor. Da podsetimo, Legion podiže maksimalni nivo na 110 i dodaje Demon Hunter klasu, a u svet WoW-a vraća Burning Legion i njihove demonske horde.

Diablo 3 je ove godine imao vrlo skromnu prezentaciju, bez naročite pompe i čini se kao da je Blizzard zaboravio da ima i ovu veoma popularnu igru u svojoj ergeli ili još uvek nisu spremni da pričaju o sledećoj ekspanziji. Najavljen je patch 2.4.0 sa kojim dolazi zona Greyhollow, nove instance koje neće biti nasumično generisane i donosiće kozmetičke dodatke, pojačani riftovi za



igrače koji imaju višak zlatnika u svojim virtuelnim kasama, a za kompetitivne igrače će biti olakšan prelazak u narednu sezonu bez potrebe za pravljenjem novog lika. Patch bi trebalo da se uskoro pojavi na test serverima, a nešto kasnije će postati dostupan svima.

Dva dana najava, prezentacija i takmičenja zatvorio je nastup benda Linkin Park. Pred Blizzardom je vrlo žestoka godina sa velikim brojem izuzetnih projekata. Kao što je i Majk Morhejm, "tata" Blizzarda, rekao - sada je najbolje vreme da budete Blizzard fan.





# GAMEUP 2015



**N**oootvoreni Startit Centar u Beogradu, za svoj prvi veliki događaj je imao GameUp, konferenciju koja se održala krajem oktobra i koja je okupila oko 800 ljudi, što profesionalaca game industrije, što indie developera, što jednostavno ljubitelja video igara.

Ovo je bio drugi po redu GameUp događaj a organizovali su ga poznati domaći HOPA developer Mad Head Games u saradnji sa Startit-om. Sam program se sastojao od više odvojenih celina koje su opet i povezane time što se sve odnose na ovaj ili onaj način sa video igrama.

Indie showcase je bio deo festivala koji je okupio 17 razvojnih timova iz regiona koji su prezentovali svoje najnovije projekte. Velikim delom se radilo o indie naslovima i indie timovima, mada smo u ovom delu mogli da vidimo i neke od većih timova poput COFA Games sa njihovim casual MOBA naslovom Awakening of Heroes, kao i Eipix Games na čijem štandu smo imali priliku da isprobamo njihovu predstojeću match 3 free to play igru. Posetioci GameUp-a su bili u prilici i da glasaju za indie naslove koji su ima se najviše dopali, a pet najbolje rangiranih timova su na kraju događaja imali priliku da „pičuju“ svoje igre i odgovaraju na pitanja stručnog žirija. Drugi deo konferencije koji se paralelno

održavao čitavog dana, sastojao se od brojnih predavanja u vezi game developmenta. Ljudi iz industrije iz regiona su pričali o animaciji, concept artu, game dizajnu marketingu i drugim aspektima izrade i plasiranja igara na tržište.

Vaš časopis je takođe bio prisutan na ovom događaju. Priredili smo Retro Corner, deo koji je bio posvećen starim konzolama i najvećim hitovima sa njih. Na prikladno pohabanim starim CRT televizorima, ali i na još uvek zategnutim joypadima, posetioci GameUp-a su imali priliku da uživaju u hit naslovima na Nintendo 64, Sega Mega

Drive, Sega Saturn ali i na Atariu 2600, konzoli koja je sa svojih 35 i kusur godina bila među starijim „posetiocima“ celog događaja.

Drugi po redu GameUp se pokazao kao prilično uspešan i dobro organizovan događaj. Ljubitelji video igara, kao i profesionalci iz industrije su dobili lepu konferenciju koja će se očigledno održavati svake godine. Mi jedva čekamo da vidimo šta će nam to organizatori pripremiti sledećeg puta, pošto smo se na ovogodišnjem GameUp-u zaista lepo proveli.



# TUBE FEST

**S**ava Centar je 24. oktobra bio domaćin prvog, pravog, velikog okupljanja domaćih YouTubera i njihovih fanova - Balkan Tube Fest 2015. Događaj je okupio više hiljada fanova iz čitave Srbije i regiona koji su mogli da se druže, fotografišu pa i postavljaju pitanja svojim idolima sa mnogobrojnih poznatih domaćih YouTube kanala.

Bilo je tu svega od izazova, fotografisanja, šminkanja, ispijanja „šejkova“ i drugih zabavnih trenutaka koji su u najvećem broju slučajeva ovekovečeni fotoaparatom i video kamerama i kasnije, naravno, okačeni na YouTube. U skoro potpuno ispunjenim salama Sava Centra vođene su diskusije,

Q&A sesije, intervju ali i zabavni momenti, kao što je na primer „najmnogobrojniji selfi ikada“.

Da se stvari ne završe samo na tome potrudili su se i partneri projekta koji su u revijalnom programu i na mnogobrojnim štandovima uzeli učešće u uveličavanju ovog događaja. ASUS je organizovao svoju gaming arenu, Fanta je obezbedila selfije sa temom noći veštica a mogli ste se fotografisati i sa maskama i kostimima u boksu za fotografisanje.

KlanRUR je organizovao gaming arenu sa video igrama koje su neke od najvećih hitova iz dvehiljaditih, poput Quake, Unreal

Tournament, Heroes of Might and Magic 3, Earthworm Jim i sličnih, a tu je bio i vaš omiljeni časopis, onaj koji upravo čitate. Mi smo organizovali Guitar Hero svirku na bini gde su svi zainteresovani mogli da se oprobaju kao gitaristi, bubnjari, basisti ili pevači, a obezbedili smo i retro konzole za retro arenu u kojoj su oni od kojih su pomenute konzole mnogo starije, mogli da isprobaju neke od video igara sa početka gaminga, iz osamdesetih godina prošlog veka.

Balkan Tube Fest pokazao je da postoji jako velika grupa fanova YouTube kulture ali i domaćih jutubera, pa je sigurno da će naredne sezone biti još uspešniji.







Autor: Luka Komarovski

BETA



# OVERWATCH

Nešto skroz novo iz Blizzardove kuhinje

Blizzard je lansirao novu intelektualnu svojinu nakon 17 godina. Imali smo prilike da odigramo Overwatch na GamesComu, potom na Road to BlizzConu, čak i da popričamo sa tvorcima novog naslova. Međutim, ništa ne može da se meri sa detaljnim testiranjem, posebno ako je ono organizovano sa pet saigrača iz redakcije. Nećemo da pominjemo naš rezultat u susretima sa drugima (mada nismo toliko loši), već generalno iskustvo igranja.

je videti kako izgleda igra, isprobati mapu, dve, odigrati sa ponekim ili možda svim herojima ali tu se, posebno ako nemate kompletan tim, zabava završava. Razlozi su mnogobrojni a možemo ih podeliti u tri glavna - potreba za jakim timskom igrom, nedostatak osećaja "moći" i konačno, nepostojanje bilo kakve nagrade i satisfakcije učinjenim. Krenimo od kraja. U pitanju je beta, pa je problem nepostojanja nagrade donekle očekivan. Iako na kraju meča saznate svoje statistike i uspehe, ne postoji nikakvo napredovanje

niti rang. Zsigurno će igračima biti interesantnije da igraju iznova i iznova kada im to omogućava otključavanje dodatnih sadržaja, kao što je slučaj u Heroes of the Storm. Jednostavno, vreme u kojem se nalazimo podrazumeva i takav vid nagrada igračima i osim u slučaju zvaničnih okršaja, "sama" pobeda "ne znači ništa".

Drugi značajniji problem ove igre a koji je delimično povezan sa prvim leži u nedostatku osećaja moći nakon uspešno vezanih ubistava ili poteza koji je vašem

Beta koju je Blizzard organizovao naravno po mnogo čemu se razlikuje od finalne verzije koju ćemo videti u roku od šest meseci. Broj mapa je ograničen, balans nije na najvišem nivou a prvi deo beta testa čak nije posedovao ni sve karaktere. U toku testiranja Blizz je ubacio nove. No, neki obrisu onoga što će nam doneti Overwatch na proleće/leto naredne godine su tu i prvi globalni utisak je - zabavno, ali na kratke staze.

Najveći problem Overwatcha leži u toj želji za ponovnim igranjem ili nedostatku iste. To je trenutno ono što ne ide na ruku prvom Blizzardovom FPS naslovu. Interesantno



“PORED PC-A, IGRA ĆE BITI DOSTUPNA I NA PS4 I XBOX ONE PO PUNOJ CENI”



timu doneo pobedu. Savršeni balans između tog dobrog osećaja i činjenice da je to više individualni doživljaj nego stvarna situacija na mapi (jer bi u suprotnom igra bila posve nebalansirana) ono je što drži igre ovog tipa "iznad vode". Toga u Overwatchu jednostavno nema, čak i kada kao jedan igrač ubijete tri, četiri pa i pet protivnika u kratkom vremenskom razdoblju. Vaši projektili i ubistva, udarci iz blizine i eliminacije jednostavno deluju kao "dečija igra".

Team Fortress 2, na primer, savršeno pogađa ovaj koncept, svakako Counter Strike, ali zadržimo se za sada u podžanru. Svaki pogodak rakete, ubistvo dvocevkom, snajperski hitac u glavu ili naletanje na protivnika bejzbol palicom u Team Fortress 2 zaista daju osećaj udarca i toga da vaša akcija čini neku reakciju unutar mape na kojoj se nalazite. To je ono što trenutno nedostaje Overwatchu i zbog toga bilo kakav dobar potez ili akcija pojedinaca pa i čitavih timova ne stvara dovoljnu dozu zadovoljstva kod igrača.

I konačno, timska igra. Ukoliko izuzmemo kompetitivne mečeve, Counter Strike tim može biti sastavljen od "bilo koga" pa i kao takav biti uspešan. Team Fortress 2 tim može biti sastavljen od bilo koga ali uz poštovanje nekoliko sitnih pravila (na primer da morate imati medice) dok je za uspeh u na primer Evolve potreban

savršeni miks klasa i funkcija, zbog čega igra postavlja ograničenja na izbor istih klasa. Overwatch se u ovom trenutku nalazi na lestvici bliže Evolve nego što je na strani Team Fortress 2 i to može biti problem. Osim u slučaju da upadnete u meč potpunih anonimusa koji su po prvi put uključili igru i ne poznaju mape, biće potrebno odabrati idealan set igrača za protivnički tim, odgovoriti na njihove klase i izabrati prave likove za borbu na mapi na kojoj se nalazite. Sve ovo je odličan set opcija u video igri u slučaju kada se borite sa saborcima, imate razvijenu komunikaciju i znate šta želite. Problem nastaje kada kao solo igrač (pa čak i sa 2, 3 prijatelja) želite da se opustite u partiji ili dve. Na to možete da zaboravite jer će ostali likovi bez obzira na to na kojoj ste mapi ili kakav je sastav protivnika, birati po tri ili četiri ista heroja (ko je rekao Pharah ili Genji?).

Konačno, dolazimo do pitanja plaćanja za video igru i konkurencije. Blizzard je Blizzard. To stoji i biće i dalje aktuelno ali već se i u ovoj ekipi vide "pukotine". World of Warcraft je star i ima jako mali broj pretplatnika, Diablo 3 je sve samo ne uspešno lansirao naslov, StarCraft 2 je trpeo brojne kritike, posebno za svoj drugi nastavak - Heart of the Swarm. To ujedno znači da Blizzard odavno više nije onaj "nepogrešivi" izdavač video igara čiji je svaki naslov hit. Jasno je da i dalje prave hit naslove i jasno je da ako neko može da

"izvuče" naplatu iz igre u periodu free2play naslova to je Blizzard, ali ipak bi trebalo imati u vidu i novu situaciju na tržištu.

U trenutku kada je već pomenuti Team Fortress 2 besplatan, kada će i neki drugi slični naslovi biti free2play (poput Paladins, dobro poznate ekipe Hi-Rez), ostaje pitanje koliko će dobro proći Blizzard sa konceptom naplate igre. I ne samo da će se naplaćivati naslov, već će biti i kozmetičkih promena na likovima koji će takođe morati da se plate. Ovo će zasigurno uticati na bazu igrača, kako onih koji će probati igru (možda Blizz ubaci neki vid besplatnog testa) tako i onih koji će kupiti naslov i igrati ga duži vremenski period.

Naravno, nisu samo Paladins i Team Fortress 2 konkurencija Overwatchu. Tu je i Battleborn dobro poznate ekipe Gearbox koja stoji iza Borderlandsa, tu je i Gigantic koji prati sličan koncept a zasigurno smo zaboravili još poneki naslov sličnog žanra ali i vizuelnog dojma.

Bilo kako bilo, potencijal je tu. Znamo da je Blizzard ozbiljan i da retko kada (ali sve češće u novijem vremenu) omane. Još važnije je da uspeva da koliko-toliko ispravi svoje greške pa bismo mogli reći da Overwatch ima budućnost. Pitanje je koliko će biti zabavan imajući u vidu konkurenciju i koliko će zainteresovati ljude imajući u vidu da se plaća kao "puna igra". Videćemo.

**RAZVOJNI TIM**  
Blizzard  
Entertainment

**IZDAVAČ:**  
Blizzard  
Entertainment

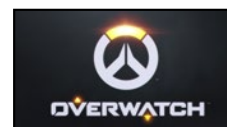
**DATUM IZLASKA:**  
Proleće 2016.

**PLATFORME:**  
PlayStation 4,  
Xbox One, PC

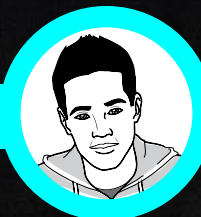
**TEST PLATFORMA:**  
PC

PRISTUP BETI  
OBEZBEDIO

COMPUTERLAND







Autor: Marko Narandžić

DLC

# Bloodborne™

## The Old Hunters

NAZAD PO JOŠ



**K**ako stvari trenutno stoje, Bloodborne je možda i najjači Sonijev adut kada su u pitanju ekskluzivni naslovi. Iako se ne radi o igri nekog first party studija, ovaj naslov od kreatora vrlo uspešnog Souls serijala pod dirigentskom palicom Hidetaka Miyazakia, uspeo je da nadmaši sve dosadašnje Sonijeve ekskluzive i istakne se kao jedna od udarnih stvari koja će vas ubediti da se opredelite baš za PS4. Radi se o naslovu koji je mnogo toga pozajmio od gore pomenutog serijala, uključujući i vrlo poznatu izuzetnu težinu, ali i rafinirao neke delove, naročito combata. Tu je i prelepi mračni art stil koji doprinosi fantastičnoj atmosferi. Bloodborne je ispunio sva očekivanja koja su fanovi imali, a ono što nam sada stiže je DLC ekspanzija koja će onima koji su proveli sate i sate uz ovaj naslov, sada ponuditi još onoga zbog čega su se i zaljubili u ovu igru.

Ono što The Old Hunters donosi u igru su prema očekivanjima nova oblast koju možete da istražujete, novi predmeti, oružja i neprijatelji. Osim ovoga, treba istaći i prilično zanimljivu novu mehaniku. Naime igra sada podržava mod koji bi mogao da se opiše kao offline co-op. U mogućnosti se da samonujete AI partnera u određenim delovima igre, koji će vas pratiti i boriti se

zajedno sa vama protiv običnih neprijatelja i boseva. Ovaj pratilac vam može biti prilično koristan ali u nekim trenucima će vam i zasmetati, recimo kada želite samo da protrčite pored neprijatelja, bez da se sa njim borite (dobro poznata taktika). Dešavaće se da AI partner započne ovu borbu koju ne želite. Na svu sreću možete se njega otarasiti baš kao što je to slušaj i sa online partnerima, tako da ako znate da koristite novu mehaniku, ona je dobrodošla novina.

Kada je u pitanju nova oblast u igri, njoj je moguće pristupiti samo ako ste pobedili Vicar Amelia bosa u glavnoj igri. Na žalost ovo će u startu odbiti potencijalni broj zainteresovanih igrača ovog DLC-a, mada sa druge strane DLC bi i trebalo da bude nešto što je namenjeno hardcore fanovima. Nakon ovog boss fajta ćete dobiti predmet koji vam omogućuje pristup The Hunter's Nightmare oblasti (blizu katedrale). Kada su u pitanju okruženja koja vas tamo čekaju, tu su novi elementi pomešani sa







starim a u pojedinom delovima scene deluju zaista fenomenalno. Slična je priča i sa neprijateljima. Nailazićete na potpuno nove kao i na stare koji se ovoga puta vrlo često drugačije ponašaju nego što biste od njih očekivali i na šta ste navikli. Tu su naravno i novi bosevi. Prvi nam je zadavao velike glavobolje, čak i sa AI partnerom, ali naš savet vam je d i strajete, mi se nismo pokajali. Kao i uvek, dodge dugme je iz raja izašlo...

Jedna od najboljih stvari u vezi Bloodborne-a su kul oružja koja ni ovoga puta nisu izostala. Rekli bismo da su ona čak i najbolji deo celog DLC-a. Ima ih deset komada, a mi vam nećemo spojlovati kakva su, samo znajte da ćete želeti da ih otključate.

Sve u svemu prva i jedina ekspanzija za Bloodborne je baš ono što DLC i treba da bude. Još sadržaja koji će verni fanovi

znati da cene. U slučaju da niste igrali Bloodborne, Sony je pripremio i game of the year ediciju koji sadrži igru plus DLC. Idealna ulaznica za fenomenalni svet Bloodborne-a.



IGRU  
OBEZBEDIO:  
**SONY**

**PLATFORMA:**  
Playstation 4  
**IZDAVAČ:**  
Sony Computer  
Entertainment  
**CENA:**  
16 €

**RAZVOJNI TIM:**  
FromSoftware  
**TESTIRANO NA:**  
Playstation 4

**OCENA**

**9**

- ✓ Veoma dobra nova oružja
- ✓ Prelepa nova oblast
- ✓ Novi bosevi i neprijatelji
- ✗ AI partner ume da se ponaša ne baš „I“
- ✗ Novu oblast je potrebno otključati



# Digital

## MAGAZINE

**U PRODAJI  
SVAKOG  
PRVOG  
U MESECU**







Autor: Stefan Starović

STEAM EARLY ACCESS



# Descent Underground

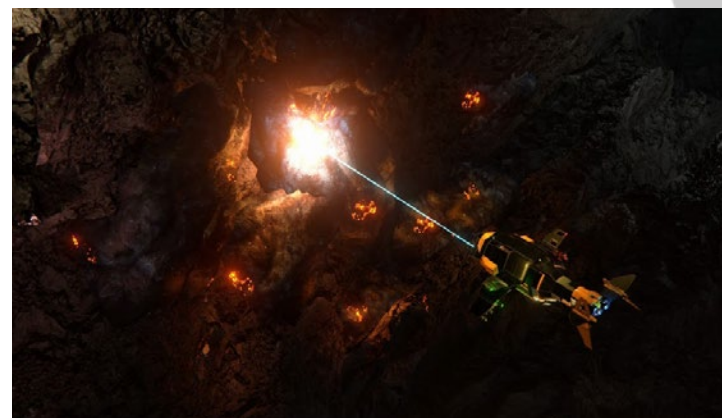
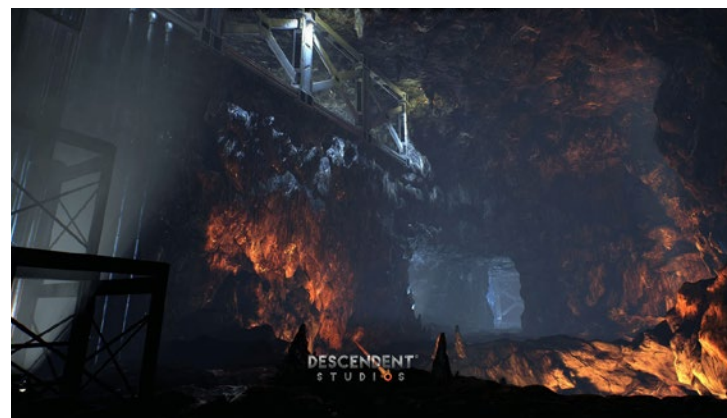
Da, taj Descent



**D**escent je posebna video igra koja u srcima svih gejmera iz devedesetih drži posebno mesto. Jedan je od onih naslova koje su svi isprobali, zbog svoje revolucionarnosti, koja se pre svega ogledala u slobodi kretanja u svim smerovima. Potom, zaraznošću, dobrom igrivošću i za to vreme sjajnom grafikom. Stigao je i nastavak, a snaga ove igre ogleda se i u tome što je jedna druga vrhunska igra, Freespace, koristila ime Descent:

Freespace za prvi deo, čisto kao deo (ispostaviće se nepotrebnog) navlačenja mase da je probaju. Freespace 2 već nije koristio pomenuti prefiks. Stoga ni ne treba da čudi što Eric Peterson i ekipa dizajnera koji su napustili Robert Space Industries, ekipu koja pravi Star Citizen i pokrenuli sopstvenu kompaniju i najavili Descent Underground nisu imali posebnih problema da skupe ni manje ni više nego 600.000\$ na Kickstarter kampanji!

„Ships That Fight Underground“ je bio prvi naziv ove igre sve dok Interplay predstavnik nije kontaktirao Erica i ponudio mu Descent brend. Sve ovo prethodilo je Kickstarteru i svakako pomoglo da igra tj. koncept prođu još bolje. Volition, takođe vlasnik dela licence zadržao je pravo na stvari poput Pyro GX brod i muziku iz igre, ali je Eir sa svojom ekipom „Descendent Studios“ dobio pravo da koristi ime ali i sam „univerzum“. Tako je Underground zapravo



prethodnik prvog Descenta iz 1994, makar kada govorimo o priči.

Dan Wentz koji je komponovao muziku za originalnu igru ponovo je tu a Eric Peterson najavio je i podršku za Oculus Rift što bi igri trebalo da donese poseban „šmek“. No, da se ne zalećemo previše. Trenutno je stanje takvo da je Descendent uspeo da izda Early Access izdanje krajem oktobra, koje smo i mi imali prilike da isprobamo. 3 mape, 2 moda i nekoliko dronova ono su što je dostupno gejmerima.

Najveći problem? Serveri su prazni. Nažalost, trenutna situacija je takva da nema baš puno zainteresovanih za ovu igru, bez obzira na broj onih koji su podržali projekat (njih blizu 8200). Moguće je da je igra zapala i u negativnu spiralu toga da

iako postoje zainteresovani, kada dođu na server i vide da nema nikoga brzo odu dalje, a potom dođu naredni koji opet ne zateknu nikoga i tako u krug. Ukoliko su serveri prazni ne možete im ni pristupiti osim da napravite sopstveni, pa ste osuđeni samo na „Test let“, kada letite sami po mapama ili na igru protiv botova koja je sve samo ne zanimljiva, jer su spori, glupi i nikakav izazov za nekoga čak i ukoliko je prvi put kročio u ovaj žanr.

Sve je to šteta jer Descent Underground sjajno kopira gejملهj i mehaniku originala. Igra je tečna, dobro funkcioniše čak i na tastaturi i mišu, lako vas uključuje u dešavanja i omogućava da kroz samo nekoliko minuta pohvatate sve što se događa oko vas. Grafika je solidna, ne zamara i nakon desetak minuta osećate se



kao pravi pravcati pilot drona koji uništava sve pred sobom. Opet, šteta je što ni ne primećujete razliku u tipovima dronova jer nema nikakvog izazova kako biste ocenili ponašanje jednog ili drugog u borbi, brzom letenju i slično.

No, ukoliko nađete makar jednog saborca ili krenete da igrate sa prijateljem koji ima naslov, Descent Underground pokazuje svoje pravo lice i postaje jako dobra zabava. Konstantno pucanje, sakrivanje, vertikalno bežanje od protivnika, skupljanje dodataka i zdravlja koji mogu za tren preokrenuti borbu – sve to deluje sjajno u okršaju protiv živih neprijatelja.

Meni je doduše, pomalo konfuzan a posebno opcije redefinisavanja kontrolnih tastera. Srećno ukoliko poželite da tu bilo šta menjate.

Skoro se nismo susreli sa igrom ovako velikog potencijala koja je tako slabo igrana kao Descent Underground. Nadamo se da će se to promeniti kada igra bude lansirana u martu naredne godine i kada u međuvremenu dobije još mapa i letelica. Možda će i cena, koja trenutno nije toliko niska, biti promenjena, ili će naslov biti deo nekih rasprodaja, pa će se i broj igrača povećati. Descent Underground to svakako zaslužuje.

## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: 10 (64-bit) w/ DirectX 9 & 11  
CPU: 64-Bit, Quad-Core, 2.5GHz  
GPU: AMD 270 or better, NVIDIA 750 or better  
RAM: 8 GB  
HDD: 50 GB

## RAZVOJNI TIM

Descendent Studios

## PLANIRANI DATUM IZLASKA:

Mart 2016.

## CENA:

28€

## STEAM LINK:

<http://store.steampowered.com/app/360950/>



IGRU OBEZBEDIO:  
**Descendent Studios Inc.**

## STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Dobra Descent akcija
- ✓ Solidna fizika
- ✓ Cena
- ✗ Prazni serveri
- ✗ Premalo nivo i letelica





Autor: Filip Nikolić

REVIEW

play!

# STAR WARS BATTLEFRONT

Dok čekamo da se sila probudi...

Ovo je godina u kojoj najisčekivaniji shooter konačno pripada EA-u, nešto što ova kompanija tako puno želi već ko zna koliko godina u na-  
zađ. A ono što je interesantno, EA ovo nije ni sada „zaslužio“, već će svu popularnost i ne sumnjamo ogromnu prodaju dugovati izlasku novog Star Wars filma i neverovatnom hajpu koji uskoro dostiže svoj maksimum. Baš u tom periodu, stiže nam AAA Star Wars naslov kakvog nismo imali već duže vreme, žanrovski

postavljen tačno tamo gde je najveće hardcore gaming tržište - u online multiplayer shooter žanr. I ne samo to, naslov razvija DICE, studio koji u ovom segmentu verovatno spada u top tri na svetu, kada je u pitanju iskustvo koje su sticali godinama radeći na Battlefield serijalu. Još jedna stvar za koju smo znali da će ići u prilog Battlefrontu i pre nego što smo pokrenuli igru je i fenomenalna prezentacija, što u vizuelnom smislu zahvaljujući Frostbite endžinu, što u audio koji ne može da omane ni kod jedne Star

Wars igre. Dakle na papiru imamo sve što je potrebno da dobijemo verovatno najveći hit ove godine. Da li će tako i biti? Vrlo moguće...

Stvar koju bi verovatno trebalo odmah istaći je to da ovo nije Battlefield igra. Svi koji vam to kažu ili ne igraju Battlefield ili nisu još uvek zaigrali Battlefront ili nisu Star Wars fanovi. Tačno je da igre dele puno toga, ali baš kao što i svaki multiplayer shooter danas liči na onaj pre i posle njega. U Battlefrontu je Star



# “TRENUTNO JEDNA OD VIZUELNO NAJIMPRESIVNIJIH IGARA”

Wars atmosfera toliko izražena i toliko dominantan faktor celokupnog iskustva da vam se utisak “samo još jedna pucačina” zaista neće javljati, naravno pod uslovom da ste fan Star Wars-a. I još jedna stvar, Battlefront bi mogao da se okarakterise i kao casual shooter, za razliku od na primer Battlefield-a. Koliko god da je vaše iskustvo sa FPS igrama, u Battlefrontu ćete imati šta da radite i nećete se obavezno na samom startu osećati potpuno bespomoćno među online krvnicima koji su u svakom drugom shooteru tu da vam ograde iskustvo online igranja u prvih 6-7 sati, sve dok se ne levelujete i postanete iole dobri u igri. To što Battlefront ima ovu casual karakteristiku je nešto što bi definitivno istakli kao prednost i pogođen koncept, imajući u vidu da je Star Wars zaista mainstream franšiza koja i treba da bude bliska što većem broju ljudi. Gotovo sve vreme u Battlefrontu ćete provoditi u nekom od devet multiplayer modova. Oni bi mogli da se podele u tri grupe. Oni koji oslikavaju epske Star Wars bitke, sa 20 na 20 opštim haosom, gde ćete u roku od svega desetak sekundi napucati pobunjeničkog ološa u glavu, a zatim popiti laser sa X-Winga kome je za repom TIE fighter, sve da bi dok čekate da se respawnujete zaključili da ste još i dobro prošli, pošto će na istom mestu protrčati Luke Skywalker koji će vašeg kolegu Stormtrooper-a gađati Lightsaber-om. Supremacy i Walker Assault su modovi u kojima ćete provoditi najviše vremena ako vam ovo gore zvuči kao vaš tip zabave. Tu je i Fighter Squadron koji je baziran na borbi letelicama, ali je nama ovaj mod zbog čudno rešenih kontrola bio znatno manje interesantan.

Ako volite nešto manji broj igrača gde ćete više biti u prilici da pokažete svoje umeće nego u haosu 39 drugih online igrača, tu su (nama omiljeni mod) Drop Zone koji je Battlefront verzija Domination-a, zatim Cargo koji je tip Capture the Flag-a i Blast mod koje je prosti Deathmatch. Dakle kao što vidite, Battlefront ne izmišlja rupu na saksiji. Sve su ovo stvari koje smo videli ili u Battlefield-u ili skoro svakom drugom shooteru. Ono što je važno je to da je Star Wars atmosfera jaka, a sama FPS gameplay mehanika zabavna u svojoj jednostavnosti. Možete birati da li ćete igrati iz prvog ili iz trećeg lica, i moje iskustvo je da sam polovinu vremena proveo u jednom polovinu u drugom modu. Zaista odavno nisam igrao igru u kojoj nisam jasno mogao da se opredelim između jednog od ova dva, što je svakako veliki kompliment za DICE koji je odlično implementirao oba u igru. Na žalost, svaki drugi tip gameplaya nije ni blizu dobar kao napucavanje. Vožnje su propuštena prilika da ovu igru učine duplo boljom u odnosu na to kakva je ona sada (ponovo ode naša velika želja da konačno igramo nešto nalik Rogue Squadron serijalu). Kontrole jednostavno nisu na visini zadatka a







“DICE JE SVOJE ISKUSTVO SA BATTLEFIELD SERIJALOM NA ODLIČAN NAČIN ISKORISTIO U BATTLEFRONTU”



posebno kao promašaj deluje upravljanje letelicama koje se vrši preko jednog analognog dok drugim ne pomerate kameru već ubrzavate i usporavate, nešto na šta jednostavno ne želite da se navikavate posle godina igranja sa standardnom kontrolnom šemom za dva analogna. Još je gora situacija prilikom igranja heroja. Lightsaber nema nikakav osećaj i njegovo vitlanje ne pruža ni najmanju satisfakciju (kako li su samo ovo uspeali iz DICE-a). Kad smo već kod heroja, tu su Luke Skywalker, Han Solo i Princess Leia, kao i Darth Vader, Boba Fett i Emperor Palpatine. Svaki od njih ima unikatne sposobnosti, a modove sa njihovim borbama bi mogli da svrstamo u treću kategoriju modova u igri. Oni na žalost nisu interesantni na duže od par rundi, pa ćete ih najverovatnije isprobati i zatim zaboraviti na njih.

Battlefront pruža i misije koje možete igrati sami ili co-op. Tutorijal je solidno urađen i savetujemo vam da ga na početku ne preskočite, kako biste videli sav varijetet gameplaya koji igra pruža. Nakon toga, ne verujemo da ćete puno vremena provesti u co-op i naročito ne u solo misijama. Na normal nivou težine su misije dosta lake. Na hard mogu da budu zabavne ali je više nego vidljivo da je ovo igra dizajnirana za multiplayer.



Ubedljivo najveća zamerka koju bi uputili Battlefrontu je nedostatak sadržaja. I ne, tu ne mislimo na single player kampanju. Verovatno nema Star Wars fana koji ne sanja vrhunsku single player kampanju u jednoj Star Wars AAA igri, ali to Battlefront nikada i nije obećavao i ako ste ovu igru kupili nadajući se tome, onda je vaša greška to što se niste bolje informisali. Online multiplayer pucačina je sasvim legitiman žanr koji već jako dugo vremena stoji sam za sebe. Međutim ono što je problem je to što verovali ili ne, Battlefront ima samo četiri mape, sa varijetetima u veličinama tih mapa. Koliko god sve one izgledale dobro, a verujte nam - izgledaju dobro, ovo je zaista premalo. Jeste da uskoro stiže i besplatni dodatak Battle of Jakku koji će u igru doneti još jedan lokalitet, ali ono što nas je zaista razočaralo je Season Pass za igru od 50€. Faktički EA ima nameru da vam ovu igru proda dva puta, i zaista nam se ne dopada ova praksa DLC dodataka koji deluju kao da su još u toku planiranja izrade igre postavljeni kao nešto što će osakatiti osnovnu igru, a ne vremenom biti njena blaga dopuna. Taman kad ste pomislili da se nešto promenilo, EA strikes back.

Za kraj još jedna stvar. Igra izgleda i zvuči apsolutno fenomenalno. Frostbite engine ovde sija punim sjajem. Svoj maksimum dostiže u PC verziji ali i ako ste na konzolama, ovo je bez sumnje jedna od vizuelno najimpresivnijih igara od kako je počela trenutna generacija. Pored toga, Battlefront možda i ponajviše od svega pleni u audio komponenti, koju ruku na srce duguje filmovima a ne DICE-ovim audio inženjerima i kompozitorima. Naravno to nije ni važno. Ono što će vam svakako konstantno doprinositi atmosferi je fenomenalni audio ugođaj. Battlefront je i pored svega ispunio očekivanja, ili bar neka od najvažnijih. Igra se pojavila tačno kada treba, u periodu najvećeg hajpa za Star Wars-om u poslednjih desetak godina. I ovo je verovatno zašto je ne možemo oceniti

kao samo još jedan DICE-ov shooter. Iako su neke stvari mogle da budu i bolje (pre svega količina sadržaja) činjenica je i da je ovo najbolji Star Wars gaming fix koji trenutno postoji. Jedva čekamo da vidimo šta je J. J. Abrams pripremio za Epizodu 7, a do tada, kao i u mesecima posle toga, verujemo da će nam Star Wars žed gasiti pre svega Battlefront.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: 64-bit Windows 10  
CPU: Intel i5 6600  
GPU: nVidia GeForce GTX 970 4GB / AMD Radeon R9 290 4GB  
RAM: 16 GB  
HDD: 40 GB



IGRU USTUPIO:

ewe comp

**PLATFORMA:**  
PC, PS4, Xbox One  
**IZDAVAČ:**  
EA  
**CENA:**  
60 €

**RAZVOJNI TIM:**  
DICE

**TESTIRANO NA:**  
PS4

OCENA

8

- ✓ Zabavan FPS gameplay
- ✓ Odlična audio vizuelna prezentacija
- ✓ Star Wars atmosfera

- ✗ Količina sadržaja
- ✗ Svi ostali tipovi gameplay-a osim FPS-a
- ✗ Season pass od 50 evra





Autor: Petar Vojinović

REVIEW



## SVET JE OTIŠAO DOĐAVOLA – KADAR ČETVRTI

**2** 077. godine Sjedinjene Američke Države uništene su u sveopštem nuklearnom napadu od strane Kine, a vi ste jedan od malobrojnih srećnika ili „srećnika“ koji su rat preživeli ušušani u duboko zakopanim Vaultovima. Tako počinje zaplet svake igre iz svima nama dobro poznatog RPG serijala, Fallout iza koga stoji vrlo poznato ime iz sveta video igara Bethesda.

Fallout 4 je, ne računajući samostalnu ekspanziju New Vegas koja je izašla posle Fallouta 3, četvrta igra serijala, a vi ste ovaj put jedan od poslednjih preživelih iz Vaulta sa oznakom 111 koji

je u potrazi za svojim oteetim detetom. Dobro čuvana tajna je da su neki Vaultovi napravljeni radi ispitivanja različitih efekata po mentalno i fizičko zdravlje svojih stanovnika, a u vašem Vaultu svi su bili smrznuti sa namerom da budu „otkravljeni“ mnogo godina posle završetka nuklearne katastrofe. Zbog kvara na sistemu niko ne ostaje živ sem vas, vašeg supružnika i bebe koju otmaju nepoznati zlikovci, isti oni koji će okončati život vašeg supružnika hicem iz pištolja. Ako na to dodamo činjenicu da ste bili smrznuti malo više od 200 godina, vaš lik je faktički poslednji živi čovek koji se seća kad su bombe počele da padaju, a

Amerika postala nuklearna pustinja. Od samog starta jasno je da je Fallout 4 fantastično zamišljena igra. Na primer, pravljenje lika uklopljeno je u prolog gde ćete moći da provedete skoro sate ispred virtuelnog ogledala kreirajući izgled vašeg avatara, a ako malo prosurfujete internetom videćete kreacije poput Hulka Hogana, Dzona Cene i ostalih što dovoljno govori o mogućnostima. Karakteristike i mogućnosti vašeg lika određene su S.P.E.C.I.A.L (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck) atributima koji mogu da se kreću od 1 do 10 i perkovima kojih postoji deset nivoa za svaki pojedinačni



atribut, a svaki ima nekoliko nivoa. Ovakav sistem omogućuje da oblikujete vašeg lika i proživite Fallout 4 na način koji vam najviše odgovara. Želite da budete tihi ubica iz mraka koji protivnike ubija snajperom iz daljine? Može. Ili vam je draži obračun lice u lice gde ćete protivnike pretvarati u krvave barice udarcima macole? Može. Povoljan kredit? Ne može, banke ne rade.

Radnja igre smeštena je u okolini ruševina grada koji se pre rata zvao Boston, država Masačusets, a sada Komonvelt. Igru započinjete kao šonja čiji se izbor oružja svodi na pendrek i 10mm poluautomatski pištolj. Ipak, Fallout 4 napravljen je tako da ubrza početni napredak pa ćete već posle sat, sat i po vremena igre doći u posed Power Armora, Miniguna (kojeg ćete skinuti sa letelice), a bićete upoznati i sa dva nova momenta koja do sad nisu bila viđena (u ovakvom obliku) u Fallout serijalu: sistem modifikacije oružja i oklopa i sistem pravljenja naselja. Svaki komad oružja i oklopa možete modifikovati, pa poluautomatskoj

pušci možete dodati optički nišan, bolji rukohvat, produžiti cev i od nje napravite snajper, a oklop možete dodatno ojačati što će povećati nivo zaštite od raznih tipova štete ili džepove što će povećati sposobnost nošenja veće težine bez penala na brzinu kretanja. S druge strane Fallout 4 nudi i opcioni momenat u vidu pravljenja različitih naselja. Naime, tokom igre, a prvi put već u samom startu imaćete mogućnost da na određenim lokacijama naseljavate ljude za čiju dobrobit ćete biti odgovorni u vidu pribavljanja hrane, pitke vode, električne energije, organizovanja odbrane i slično. Pravi time sinker i ako se budete odlučili da eksperimentišete sa modom izgradnje spremite se da provedete sate u pravljenju skloništa, sađenju povrća i žitarica i postavljanju automatizovanih topova. Uloženo vreme će vam se svakako isplatiti pošto posle nekog vremena imate mogućnost da dovedete razne trgovce, a treba reći da neki od njih će imati da ponude među najboljim komadima opreme u igri.

Kao i u prethodnim delovima najlepši deo igre je lutanje i istraživanje nevezano za glavnu misiju. Ovaj put Bethesda je nadmašila samu sebe s obzirom da posle nekoliko bleđih referenci i pominjanja vašeg oteget deteta, Šona (da, treba vremena setiti se imena) igra vas neće terati u smeru rešavanja primarne zagonetke. Uporedite ovakav pristup sa onim u igri Fallout 1 gde vam pribavljanje čipa za prečišćavanje vode konstantno visi nad glavom i biće vam jasno da vas igra bukvalno tera da trošite svoje na taj način. Upravo tu Fallout 4 sija kao zvezda Danica pošto je cela mapa dupke puna lokacijama i tajnama na koje vas neće uputiti nijedan kvest i jedini način da ih nađete je ako slučajno nabasate na njih. Primera radi, igra će vas poslati da istražite pećine, a rešenje kvesta ćete naći vrlo brzo na jednom od viših nivoa. Povratak, predavanje kvesta, nagrada u vidu čepova Nuka Kole i XP-a. Ako, pak budete sledili svoj avanturistički duh posetićete i niže nivoe, a ono što budete







tamo zatekli će vas šokirati (nadamo se da prepoznajete čuvenu rečenicu jednog domaćeg medija)

Borba je urađena odlično štaviše fantastično pa se može meriti sa nekim FPS igrama, koliko god to smetalo ljubiteljima RPG-ova. U bazičnom modu pucaćete na protivnike, a i oni na vas u realnom vremenu dok pritiskom na taster „Q“ otvara se V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) koji će vas prebaciti u kvazi-potezni sistem gde je vreme usporeno, možete nišanići tačno određene delova tela protivnika, a svaka akcija košta određeni broj akcionih poena koji se dopunjavaju kroz vreme dokle god ste van V.A.T.S.-a. U slučaju da protivnika pogodite u vitalni deo tela nanosite veću štetu, ako ga ranite u ruku u kojoj drži oružje smanjicete njegovu preciznost ili još bolje izbićete mu pušku iz ruke, a dobar pogodak u noge će mu uskratiti mogućnost kretanja što vredi zapamtiti kad se nađete oči u oči sa hordom Gulova.

Onaj deo gde Fallout 4 podbacuje u kvalitetu i to za nekoliko dužina je sistem

dijaloga što će odbiti die-hard fanove RP igara. Dijalozi su uvek ograničeni na četiri opcije, a vi nikad nećete imati jasnu predstavu šta koja opcija znači. Igra, a ni vi nikad ne znate da li vaše „da“ je iskreno ili neiskreno, a situaciju dodatno komplikuju nejasne odrednice u vidu opcije „sarkastično“. Za očekivati je da će ta opcija negativno uticati na ponašanje NPC-a prema vašem liku, zar ne? Da i ne. Npr. autor teksta je šale radi na „Dobar dan, šta mogu da učinim za vas?“ koje je došlo od jednog od lutajućih trgovaca odgovorio „sarkastično“, a rezultat je bio popust od 10%. Dablju ti ef?! Takođe, open wold svet je uvek podložan i bagovima, a Fallout 4 tu nije izuzetak.

Ono što će stare fanove razočarati je to da se Fallout serijal sve više i više udaljava od onoga kako je započeo. Fokus je sve više i više na akciji, a igra se, ne možemo

a da ne primetimo, uprošćava kako bi bila pristupačnija što većem broju igrača a ne samo fanovima žanra. Ako ste u stanju da progledate kroz prste za neke od gore pomenutih mana, ili ste možda potpuno novi u ovom serijalu, Fallout 4 će biti izvrsno iskustvo. U suprotnom, ne zaboravite da je Skyrim i dalje odlična igra...

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit  
CPU: Core i7-4790 4-Core 3.6GHz / FX-9590  
GPU: GeForce GTX 780 / Radeon R9 290X  
RAM: 8 GB  
HDD: 30 GB

<b>PLATFORMA:</b> PC, PS4, Xbox One	<b>RAZVOJNI TIM:</b> Bioware
<b>IZDAVAČ:</b> Bethesda	<b>TESTIRANO NA:</b> PC
<b>CENA:</b> 60€	

## OCENA 8

- ✓ Lep i raznovrstan otvoreni svet kao stvoren za istraživanje
- ✓ Izvrsan crafting sistem
- ✗ Očajno izveden sistem dijaloga
- ✗ Bagovi
- ✗ Korak dalje od prvih Fallout naslova







Autor: Nikola Savić

REVIEW

# STAR CRAFT

## LEGACY OF THE VOID

POSLEDNJI TANGO  
UMIRUĆEG ŽANRA?

Epska saga duga 17 godina je došla do poslednjeg(?) poglavlja svoje priče. Igra uz koju su mnogi od nas odrasli, originalni StarCraft iz 1998. i njegova ekspanzija Brood War, pre 5 godina dobila je svog naslednika u vidu igre StarCraft 2: Wings of Liberty, na radost ogromne armije fanova. Prvi StarCraft je bila igra koja je postavila standarde u tada rastućem RTS (Real Time Strategy) žanru i praktično postala prva igra koja je stvorila e-sport senzaciju, nešto što je danas potpuno prihvaćeno i što je sastavni deo gaminga, bez koga isti ne bismo mogli da zamislimo. StarCraft igrači su u Južnoj Koreji bili zvezde na nivou glumaca i sportista, čije su partije prenošene na nacionalnoj televiziji, i taj fenomen se ubrzo proširio po celom svetu, zahvativši i ostale popularne multiplejer igre. Očekivanja od StarCraft 2 su zbog toga bila ogromna i Blizzard je pred sobom imao ozbiljan i težak zadatak. U međuvremenu je izašla i prva od dve ekspanzije, Heart of the Swarm, koja je pratila priču iz ugla Zergova i koja nije baš najbolje prošla kod fanova zbog ozbiljne banalizacije glavne priče koja je u nekom trenutku pretila da postane Twilight Saga, daleko bilo. Sa druge strane, ni na glavnom polju StarCrafta, multiplejer i e-sport sadržaju, nisu baš cvetale ruže. Ljudi su se žalili na balans, popularnost je opadala, a Blizzard je slabo unosio preko potrebne promene i novine, ostavši potpuno gluv na potrebe fanova, pa je StarCraft 2 ubrzo postao predmet sprdnje u gaming zajednicama sa „dead game“ meme doskočicama. Stvari su bile veoma loše po StarCraft, Titanik od igre kome je pretio potop zbog ljudskog faktora. Legacy of the Void bila je poslednja prilika da neko mudar uhvati kormilo

i spasi brod od susreta za ledenom santom, i danas smo ovde da vidimo da li se u tome uspeo.

Igra StarCraft: Legacy of the Void je poslednji deo trilogije StarCraft 2, koji prati događaje koji se direktno nastavljaju tamo gde smo igru ostavili u Heart of the Swarm. Ovoga puta, pratimo igru iz ugla Protosa, vodeći Artaniša na moćnom i prastarom brodu „Spear of Adun“. Nećemo vam spoilovati puno detalja iz priče, za slučaj da niste igrali kampanje prethodnih delova, ali ćemo reći da je, nakon sramote kroz koju je priča prošla u HotS, LotV ovu čuvenu igračku sagu ipak dostojanstveno priveo kraju, onako kako dolikuje serijalu tako legendarnom kao što je StarCraft. Nisu izostali neizbežni „bljuc“ trenuci i pomalo prenatraglašene patetike, ali nismo osetili previše cringe momenata dok smo prelazili kampanju, dok je pozitivnih, imerzivnih osećanja koji stvaraju emotivnu vezu ka sudbini karaktera i našem progresu u igri, bilo daleko više.

Sam gameplay kampanje se drži proverenog obrasca iz prethodnih kampanja, koji je meni lično bio jedna od najboljih stvari u StarCraft 2 serijalu i verovatno jedan od najboljih načina razvoja neke RTS kampanje ikada. Pomenuti brod „Spear of Adun“ je vaša baza operacija, baš kao što je u Wings of Liberty to bio „Hyperion“, a u HotS ogromni Leviathan. Na „Koplju“ planirate vaše dalje akcije, razgovarate sa vašim članovima posade, alocirate resurse koje nabavljate tokom misija, a koje vam mogu dati raznovrsne taktičke prednosti. U ratnom savetu određujete kompoziciju jedinica koje želite da povedete sa





## “LEGACY OF THE VOID JE POSLEDNJE POGLAVLJE STARCRAFT PRIČE DUGE 17 GODINA”



sobom u sledeću misiju, što je jako bitna strateška odluka, jer na svakoj poziciji imate izbor (koji se vremenom otvara) od do 3 jedinice, koje popunjavaju sličnu ulogu, ali sa drugačijim karakteristikama i sposobnostima, što dovodi do drugačijeg strateškog pristupa u borbi. Neke misije će vam na težim (hard i brutal) nivoima izgledati nemoguće za prelazak, i zahtevaće od vas strategijsko razmišljanje i promene u kompoziciji vaše vojske. Kroz misije se standardno krećete tako što putujete od planete do planete, sa određenom slobodom, koja je ipak minimalizovana kako bi se pratila priča igre. Sve u svemu, kampanja je izuzetno zabavna, baš kao i prethodne StarCraft 2 kampanje, i prelazak misija na težim nivoima je pravi izazov, a ne frustracija, osećaj je zaista sjajan kada nakon par neuspeha otkrijete pravu formulu i pravi pristup nekoj misiji kako bi ste je prešli. Jedina zamerka koju imamo na kampanju je to što nam se čini da se ovoga puta Blizzard nekako nije potrudio da unese neke nove i jedinstvene misije, tako da je raspon ciljeva u misijama uglavnom sličan zadacima kakve smo već videli u prethodnim kampanjama. Razumemo da prostor za raznovrsnost misija u klasičnim RTS igrama može da bude možda ograničavajuć u nekom trenutku, ali smo ipak očekivali malo više kreativnosti od Blizzarda.

„Sve je to lepo“, reći će mnogi od vas sada, „super je kampanja i dobra je priča, ali koji je to faktor zbog koga bi vredelo kupiti Legacy of the Void, jer kampanju možemo da „pazarimo“ i narodnim

putem“. Velika i jako bitna stvar kod Legacy of the Void je što je Blizzard zapravo počeo da sluša. Da čuje glas i vapaje svojih fanova i ljudi koji brinu i vole ovu igru, i počeo je konačno da osvežava igru novim sadržajem kako bi igru učinio zabavnijom i otvorenijom za igrače koje ne interesuje toliko hard-core laderovanje i takmičarska komponenta, već koji samo žele da se malo zabave i da imaju kako to da učine nakon što pređu kampanju. Arcade mode sa custom mapama i igrama, koji je tu od samog početka, već duže vreme je besplatan uz Starter ediciju StarCrafta sa rotirajućim igrama, ali je sada značajno ispeglan i mnogo ozbiljnije prihvaćen od strane Blizzarda kako bi pružio punu podršku developerima. Plan u budućnosti je da Blizzard direktno sarađuje sa najboljim developerima mapa i custom igara, kako pravili kvalitetan sadržaj u okviru Arcade moda i to ponudili igračima koji su kupili igru. Osim preuređenog Arcade moda, tu

su dva potpuno nova načina na koji možete da uživate sa vašim prijateljima (ili random igračima) u StarCraft 2 Legacy of the Void. Glavna novina je co-op mode, koji se u beti nazivao Allied Commanders. U pitanju su specijalno dizajnirane misije za dva igrača u kojima vodite likove iz StarCrafta, odnosno njihove vojske. Svaki od 6 trenutno dostupnih „komandanata“ ima svoje jedinstvene specijalne veštine, jedinice i upgrade mogućnosti, a kako budete igrali svakog od ovih likova, tako će i vaš level napredovati, što će otključavati dodatne upgrade opcije i nove jedinice. Kao što smo pomenuli, co-op misije su specijalno dizajnirane za ovaj mod, i trenutno ih je 5 na raspolaganju sa svojim mini pričama i izazovnim zadacima. Nakon inicijalnog uhođavanja, moramo da vam kažemo je co-op mod verovatno nešto najzabavnije što je zadesilo multiplejer komponentu StarCrafta. Zabavno je igrati i sa strancima i sa prijateljima, a svaka







misija predstavlja izazov i problem koji valja rešiti, pogotovo ukoliko želite da to učinite sa specifičnim komandantom ili kombinacijom komandanata. Nadamo se da će Blizzard nastaviti da podržava ovaj mod dodavanjem novih karaktera i misija, ali za sada je materijala za zabavu više nego dovoljno, pogotovo što svakoj od misija možete dati težinu jednaku vašem skillu i tako polako napredovati. Drugi multiplejer dodatak je otkriveni Archon mod. U Archon modu možete igrati 2 na 2, ali sa jednom zajedničkom bazom! Vi ste uvek imali dobar micro, ali vođenje ekonomije vam nije jača strana? Nema problema, prepustite to vašem prijatelju dok vi komandujete vojskom. Još jedan pun pogodak Blizzarda, pošto je u pitanju mod koji je zbog svoje blesavosti izuzetno zabavan, ali i poprilično taktički izazovan, jer zahteva usklađenost i uigranost sa partnerom.

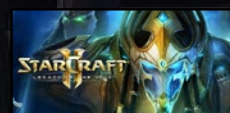
Što se tiče konkretnog, takmičarskog multiplejera, LotV je doneo po dve nove jedinice za svaku od rasa, koje teže da popune neke mane u gameplay-u rasa kojima su dodeljene, ali i da otkriju i podstaknu neke nove pristupe i taktike. Osim novih jedinica, sa ekspanzijom su stigle određene balans i dizajnerske izmene. Na osnovu tih izmena jasno je da Blizzard želi dinamičniji, micro orijentisani gameplay, sa stalnim i intenzivnim borbama, i na osnovu prvih turnira koje smo gledali u novembru, čini nam da se da je u tome i uspeo. Partije deluju brže, agresivnije, i zahtevaju od igrača konstantno prilagođavanje u pokretu. Videćemo da li će sada tako i ostati, kada se meta stabilizuje, ali je pravo uživanje gledati StarCraft ovih dana. Ljubitelji turnira obradovaće i jedna stvar koju igrače traže maltene od kad je izašao StarCraft 2 – sa Legacy of the Void konačno dolaze i automatizovani i lako pristupačni in-game turniri, nešto što je Blizzard neshvatljivo izbegavao da implementira sve do sada.

Real time strategije su, na žalost, žanr u izumiranju, za šta ljudi najčešće krive MOBA igre, koje su pristupačnije prosečnom casual igraču i posmatraču,

pa samim time privlače i veću publiku, što dovodi to više sponzora, turnira, para, itd. Blizzard je rekao da je sa LotV jedna saga završena, ali da ne planira da dignu ruke od StarCrafta, i da će u budućnosti dolaziti paketi single player misija, nove co-op misije, podrška za Arcade mode, kao i stalna podrška i posmatranje razvoja StarCraft 2 multiplejera. Kakva budućnost čeka žanr i StarCraft 2, teško je predvideti, ali jednu stvar sigurno možemo reći - StarCraft 2 je svoje postojanje zaokružio dostojanstveno, onako kako se i proslavio StarCraft serijal, sa jednom sjanom ekspanzijom koja budi nadu za bolje dane StarCrafta, jer na kraju krajeva, to je igra koja stvarno to zaslužuje.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7  
CPU: Core 2 Duo E6750 /  
Phenom 8250e Triple-Core ili bolji  
GPU: GeForce 8800 GTX/  
Radeon HD 3870 ili bolja  
RAM: 2 GB  
HDD: 19 GB slobodnog prostora



IGRU USTUPIO

COMPUTERLAND

**PLATFORMA:**  
PC/Mac

**IZDAVAČ:**  
Activision Blizzard

**CENA:**  
40€ (standard edition)

**RAZVOJNI TIM:**  
Blizzard  
Entertainment

**TESTIRANO NA:**  
PC

## OCENA

# 9

- ✓ Završetak priče kakav dolikuje StarCraft-u
- ✓ Zabavni novi modovi
- ✓ Blizzard je konačno krenuo da sluša svoje fanove

- ✗ Misije u kampanji ostavljaju utisak već viđenog

# LEGENDA MEĐU IGRAČIMA.

www.games.rs



**SIBERIA**  
V3 PRISM GAMING HEADSET

**steelseries**  
professional gaming gear





Autor: Stefan Starović

REVIEW

play!

“NOVI NEED FOR SPEED NIJE BAŠ NASTAVAK NA UNDERGROUND NASLOVE KOME SMO SE NADALI”

# NEED FOR SPEED

Gde to juriš...

**N**eed for Speed izgleda sjajno. Frostbite engine je iskorišćen do krajnjih granica i ovo je jedna od retkih igara koja može da “posrami” neke dobro poznate favorite u žanru poput Gran Turismo. I tu se lista pohvala završava.

Osim ukoliko niste napaljeni dvanaestogodišnjak, “reset” verzija Need for Speeda za 2015 godinu ima da vam ponudi jako malo. Čitava igra napunjena je klišeiziranim situacijama, likovima, scenama i događajima, kao svi najlošiji segmenti nekog akcionog filma B produkcije koji imitiraju neke od

najpoznatijih scena iz Fast and Furious serijala. Vi kao glavni i nemi junak ovog filma (igru možemo slobodno tako nazvati jer ima više video materijala nego renderinga) dolazite u grad koji naseljavaju isključivo stereotipni momci i devojke poput urbanog i po najnovijoj modi obučenog momka koji je pravi “bro”, uvek tu da vam pomogne, potom totalno “namontirana” devojka koja bez obzira što vreme provodi u mehaničarskoj jami i stalno tjunira svoj auto uvek ima idealnu frizuru i našminkano lice i tako dalje. Četiri glavna junaka, vi peti i šesti koji vam se obraća samo putem tekstualnih poruka u glavnim su rolama dok na scenu ne dođu

neki od najpoznatijih svetskih vozača koji su tu kako biste ih vi impresionirali svojom vožnjom.

Za razliku od nekih drugih naslova, Need for Speed ne omogućava da u garažu parkirate sva ili veliki broj vozila. NFS se koncentriše na to da imate samo nekoliko vozila, do pet, ali da ih “nabudžite” do krajnjih granica. Tjuniranje se obavlja putem REP poena koje skupljate uspešnim igranjem a tu zapravo dolazimo do drugog većeg problema. Osim u slučaju da ste pomenuti dvanaestogodišnjak, sva je prilika da će vas kompleksno i presporo skupljanje REP poena ubrzo zamoriti. Sreća u nesreći je to što se dosada javlja posle nekoliko časova igre, u idealno vreme kada zapravo i prestane interesovanje za ovaj naslov jer ćete u tom periodu ispitati sve što biste želeli i isprobali sve što se može isprobati, ne računajući tu otključavanje svakog vozila.

Da ne bismo bili nefer, Ghost Gamesu treba odati počast i za odlično izveden audio segment u igri koji jednostavno zvuči sjajno. Prateći grafiku, Need for Speed je savršena video igra za pravljenje upravo vašeg akcionog filma sa vožnjom kola, ukoliko imate iole talenta



za snimanje klipova i njihovu montažu. Problem je što to nije primarna funkcija jedne video igre.

Nastavljajući sa negativnim stranama novog Need for Speeda, nije nam jasna odluka Ghost Games da čak i za solo igranje zahteva online konekciju i internet. Iako je interesantno videti neke druge igrače u istom gradu kao i vi, ideja je da gejmeri sami biraju da li žele da igraju sa drugima ili solo, posebno ukoliko su se već odlučili za solo igranje a Need for Speed ih forsira da koriste internet. Možda ni to ne bi bio problem da u multiplayer aspektu igra ne nudi

pregršt sadržaja - modova zapravo ima jako malo i nisu zanimljivi. Baš kao što ni singleplayer nije zanimljiv nakon početnih nekoliko sati i nastavlja da se bazira samo na pukom ponavljanju istih zadataka i misija, kako biste skupili još REP poena.

Prava je šteta što novi Need for Speed ima toliko potencijala a toliko je plitak, izuzev dela sa tjuniranjem automobila koji je zaista kompleksan. To može biti i druga jaka strana igre - ako Ghost Games napravi poseban mod u kojem su otključani svi dodaci za tjuniranje kako biste mogli do mile volje da gledate kako izgledaju “nabudženi” automobili, verujemo da bi Need for Speed imao znatno više fanova. Kombinujući to sa već pomenutom podlogom za montažu akcionih filmova.



IGRU  
OBEZBEDIO:  
ewe comp

PLATFORMA:  
Xbox One, PS4

IZDAVAČ:  
Electronic Arts

CENA:  
50€

RAZVOJNI TIM:  
Ghost Games

TESTIRANO NA:  
PS4

OCENA **6.5**

✓ Sjajna grafika i zvuk

✓ Dobre opcije tjuniranja

✗ Vrlo brzo postane monotono

✗ Video sekvence

✗ Pomalo stereotipan završetak priče







Autor: Marko Narandžić

REVIEW

# CALL OF DUTY BLACK OPS III

## COD KOJI SVI ZNAMO I...

**A**ctivision je uspostavio odličnu dinamiku za razvoj Call of Duty igara, naslova iz njihove udarne franšize. Tri tima se smenjuju svake godine sa svojim CoD naslovom, pa je tako sada došao red na Treyarch, koji je na novom naslovu iz Black Ops franšize koja je njima pripala, vredno radio poslednje tri godine. I dok su prethodna dva CoD-a, Ghosts i Advanced Warfare, bila na papiru pokušaj inovacija a u praksi dva prilično standardna godišnja CoD-a (uz izuzetak kampanje iz Advanced

Warfare) Black Ops III se drži proverene formule. Treyarch je odradio upravo ono što se od njih i očekivalo, a to je ovoga puta čini nam se i bila dobra odluka. Black Ops III se prema očekivanjima može posmatrati kao tri zasebne celine – single player kampanja (koja ovoga puta i ne mora biti baš skroz single), zombie mod i naravno multiplayer. Svaki od njih, iako suštinski sličan prethodnicima, ima ponešto novo vredno pažnje. Pa krenimo redom.

Singleplayer kampanja Call of Duty igrama nikada nije bila najjači adut. Međutim svedoci smo da Activision i CoD developeri očigledno sve više i više pažnje posvećuju ovom aspektu, sa rezultatima koji vrlo variraju. Ovoga puta je pred nama kampanja sačinjena od 11 misija. Po prvi put za CoD serijal na početku ste u prilici da birate muškog ili ženskog lika koga ćete voditi u kampanji. Ono što je još veća novina – kampanju ovoga puta možete igrati zajedno sa

“SVI ZNAMO DA U BUDUĆNOSTI VOJNICI TRČE PO ZIDOVIMA I IMAJU JETPACKOVE”

još 3 igrača. Prilično dobar dodatak, bez obzira na to što prisustvo dodatnih igrača koje kontrolišu ljudi u kampanji, neke njene delove učine značajno lakšim nego kada igrate solo. Vaši saborci su inače jednostavno pridodati gameplay sekcijama i neće imati nikakav uticaj na priču, što iako smo već puno puta videli u drugim igrama, i dalje nam je u pojedinim momentima vrlo smešno. Kada je u pitanju sama priča, igra je smeštena 40 godina nakon dešavanja iz Black Ops II, u 2065-u. Zemlja je u budućnosti, po Black Ops predviđanjima, prilično problematično mesto, pa očekujte standardno klišeiziranu priču prepunu teških odluka koje super vojnici donese u trenutku, robota, zlih AI-a, ljudske rase pred velikim odlukama i sličnim stvarima. Priča definitivno nije nešto što ćete upamtiti, ali verujemo da to niste ni očekivali. Sa druge strane, pošto je igra smeštena u budućnost, sada su tu i za video igre već standardne gameplay mogućnosti koje vam daju priliku da trčite po zidovima, koristite jetpack, omogućuju supermoći koje vam pruža telo koje je polu mašina i slično. Ovi moderni

elementi su lepo osvežili gameplay, pa je prolaz kroz kampanju sada znatno prijatnije iskustvo, iako se osnovna struktura i dalje može definisati i kao – ti si ovde na tački A, idi do tačke B, usput eliminiši sve što puca na tebe. Vremenom sekcije kampanje počinju i previše da liče jedne na drugu, a varijetet neprijatelja definitivno nije nešto čime igra može da se pohvali (naročito iritantno deluju generički roboti koje dok pogađate, imate osećaj kao da samo pucate u blago pokretne hitbox-ove koji vam ne daju nikakav feedback).

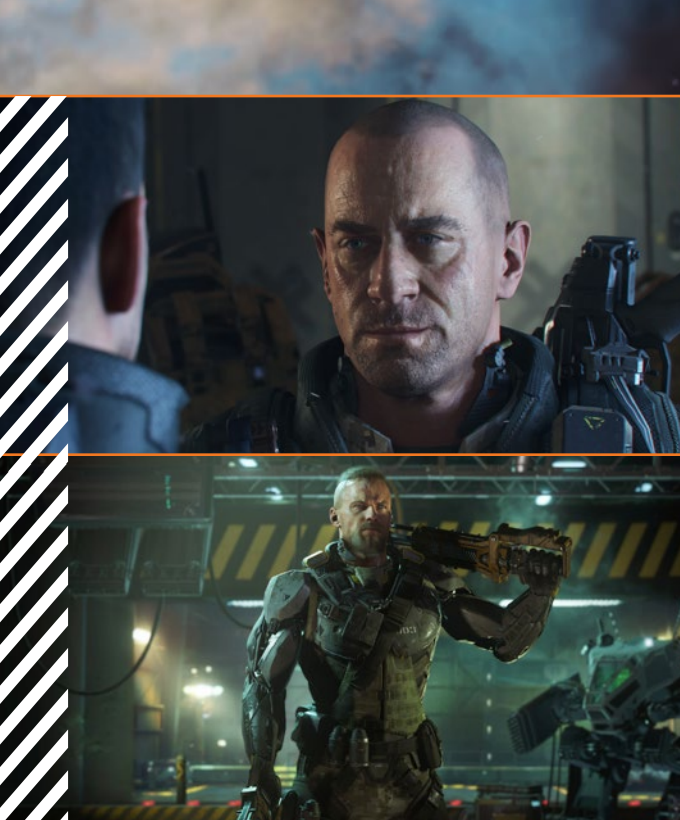
Zombie co-op mod se ovoga puta odvija u 40-im godinama prošlog veka. Tu su četiri prilično raznovrsan lika kojima glasove pozajmljuju poznati glumci (Jeff Goldblum, Heather Graham, Neal McDonough i Ron Perlman). Postavka je standardna, na vama je da se odbranite od talasa zombie neprijatelja a sam mod ume da bude i prilično težak u zavisnosti kako sarađujete kao tim. Kao svojevrsni cross između zombie moda i kampanje bi istakli i Nightmare mode koji se otvara kada jednom pređete kampanju i u okviru

koga su zombiji ubačeni na lokalitete iz standardne kampanje. Bilo kako bilo, u svakom slučaju vam neće ponestati na koga da pucate u novom CoD-u, a kampanja i Zombie mod iako vremenom postanu repetitivni, mogu da budu zabava za par gameplay sesija od po par sati.

Multiplayer je uvek suštinski element jedne Call of Duty igre. Tako je i ovoga puta, a Treyarch je dovoljno začinio poznatu formulu da ona ovoga puta deluje svežije nego proteklih par godina. Najznačajnija promena koju ćete odmah primetiti je to da sada na raspolaganju imate 9 specijalnih klasa vojnika od kojih svaki nosi svoje unikatne mogućnosti. Ono što vam svaki od njih omogućuje je da pored standardnog izbora oružja, izaberete i posebnu mogućnost koju nosi ta klasa ili posebno oružje. Morate izabrati jedno od ova dva, a čitav sistem u multiplayer donosi potpuno novu dinamiku, pa nikada nećete biti sto posto sigurni šta možete očekivati od vaših protivnika. Velika agilnost pri kretanju je takođe vrlo značajan dodatak







koji u mnogome menja način na koji se odigravaju multiplayer partije. Boost koji možete koristiti pri skakanju ili mogućnost trčanja po zidovima, iako ne predstavljaju ništa što već nismo videli u drugim shooterima, sada i u CoD donose potpuno novi nivo taktiziranja i veštine. Igrači koji u CoD multiplayeru godišnje provedu po stotinu i više sati će čini nam se u Black Ops III imati više materijala nego ikada da se iznova i iznova vraćaju online napucavanju. Sama činjenica da ovoga puta na raspolaganju imate devet unikatnih klasa, svaka sa svojim prednostima i manama i mogućnošću levelovanja, dovoljna je da prilično dugo drži pažnju onima koji od igre hoće da izvuku što više sati gameplaya.

Call of Duty Black Ops III je upravo ono što bi i očekivali od nove CoD igre. Glavni noviteti bi mogli da se pripisu gameplay mogućnostima koje sa sobom nosi setting igre u budućnosti. Međutim ono što je jako važno je to da iako ne previše (zapravo ni malo) inovativna, igra u okviru onoga što nudi daje vrlo ispeglano CoD iskustvo koje je ovaj serijal i učinilo najvećim u industriji zabave sve ukupno. Verujemo da je ovo i bio cilj developerima, ne izmišljati toplu vodu, već ono što je proslavilo serijal, odraditi na što bolji način. Rekli bismo da su ove godine u tome i uspeali.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-Bit / Windows 8 64-Bit / Windows 8.1 64-Bit  
CPU: Intel® Core™ i3-530 @ 2.93 GHz / AMD Phenom™ II X4 810 @ 2.60 GHz  
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 470 @ 1GB / ATI® Radeon™ HD 6970 @ 1GB  
RAM: 6 GB  
HDD: 60 GB



IGRU USTUPIO

COMPUTERLAND

#### PLATFORMA:

PC, Xbox One, PlayStation 4

#### IZDAVAČ:

Activision

#### CENA:

60 €

#### RAZVOJNI TIM:

Treyarch

#### TESTIRANO NA:

PC

## OCENA

8

- ✓ Agilnost kretanja na odličan način dopunjuje već solidan gameplay
- ✓ Klase likova donose dobru dinamiku u multiplayer
- ✓ Velika količina sadržaja u tri glavna moda
- ✗ Osrednja single player kampanja
- ✗ Čudno izbalansiran Zombie mod



# PLAY BEAUTIFUL



# FIFA 16

FIFA

Official  
Licensed  
Product



© 2015 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © FIFA and FIFA's Official Licensed Product Logo are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.

© 2015 Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are the property of their respective owners.







Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

# RISE OF THE TOMB RAIDER

## Devojka u usponu



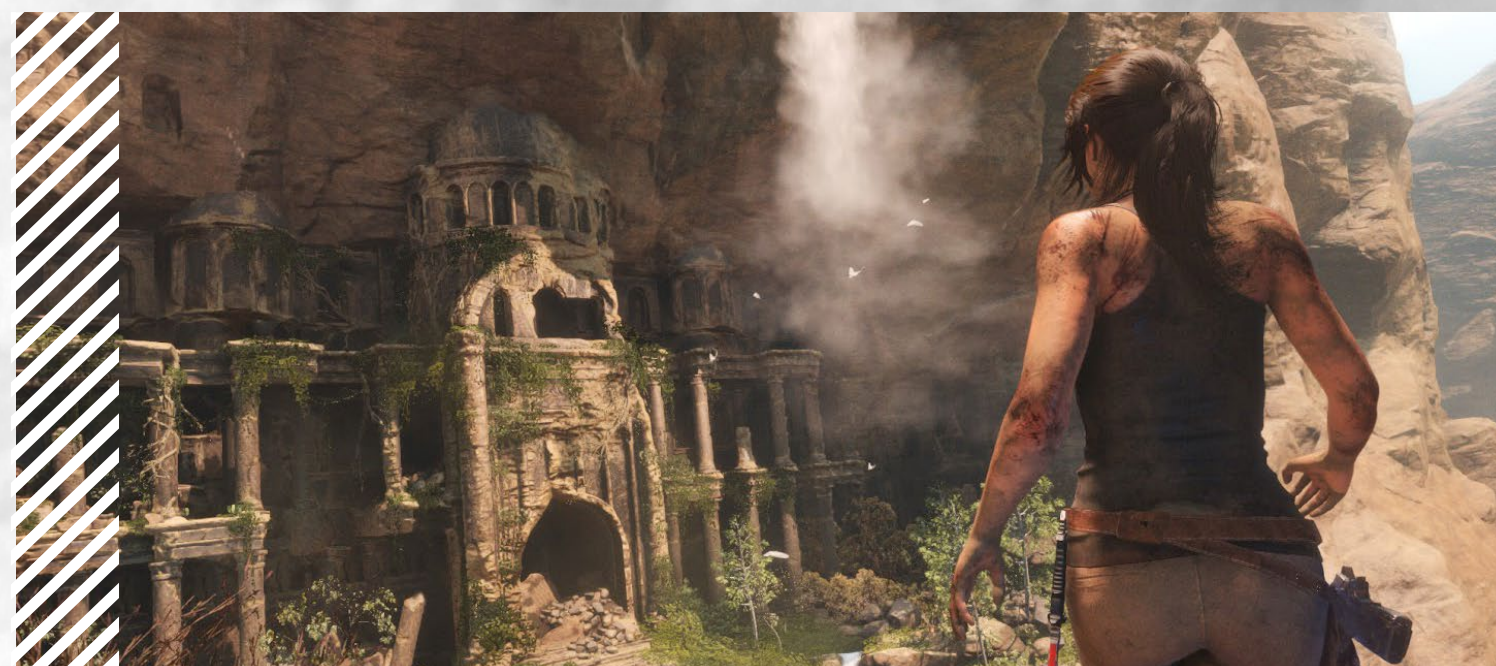
“DALEKO MANJE QUICK TIME SEKVENCI A VIŠE PRAVIH UNAPREĐENJA GAMEPLAYA”

Pokretanje nekog serijala iz početka nije nimalo lak zadatak. Vraćanje decenije priča i likova na nulu i ponovno njihovo razvijanje je pre dve godine Crystal Dynamics pokušao i uspešno izveo sa Tomb Raider, serijalom koji je u srcima mnogih gamera i gamerki širom sveta. Igra koju su tada prikazali možda nije bila tipično TR iskustvo koje smo ranijih godina viđali, ali je svakako bilo preko potrebno osveženje serijala koji je sa svakim nastavkom gubio dah pokušavajući da bude relevantan. Sada je pred nama prvi nastavak ovako restartovanog Tomb Raidera, za sada samo na Xbox konzolama, igra kojom su autori dokazali da mogu da ponove uspeh prethodnika.

“Rise” se direktno nastavlja na priču igre iz 2013. godine. Lara je zrelija, iza sebe ima traumatično iskustvo, ali sa još većim žarom se interesuje za mistične predele

i artefakte iz legendi. Prateći spise svog oca, polazi put Sibira u potragu za tzv. božanskim izvorom, predmetom koji bi navodno trebalo da bude izvor besmrtnosti. Naravno da sve vrlo brzo kreće po zlu i naravno da će Lara u svakoj scena jedva izvlačiti živu glavu. Za petama joj je “nevladina organizacija” Trinity predvođena manijakalnim Konstantinom i ova skupina bezimernih plaćenika će vam biti glavno topovsko meso tokom cele avanture. Iako, kako sama kaže, preferira da ide sama, Lara neće ići baš čelom u protivnike već je pomognuta od strane lokalaca i njihovog vođe Džejkoba sa kojim će sarađivati u više navrata. Priča se mnogo više okreće Larinoj prošlosti, odnosu sa njenim ocem koji joj je bio najveći uzor i razlozima zbog kojih je postala pljačkaš grobnica iz naslova. Ovo je jako skladno utkano u ostatak igre i stvara znatno uverljiviji lik Lare.

Mehanički, igra je vrlo slična originalu, što je i bilo očekivano. Kontrole su nepromenjene i, sem nekoliko novina, ne zahtevaju dodatno navikavanja, štaviše i oružja se ponašaju identično. Za gameplay bi se pre moglo reći da je rafinisan. Crystal Dynamics je definitivno poslušao savete i kritike igračke publike, pa je prisutno daleko manje quick time sekvenci i “vožnji” gde izbegavate instakill prepreke. U stvari, čini nam se i da je Lara stavljena u manje situacija gde joj se lome rebra i zabadaju šiljci u noge ili bok prilikom padova, svakako realniji pristup u odnosu na stalno lomanjate koje je bilo u rebootu. Akcenat je opet stavljen na akciju i napucavanje dok je komplikovanije platformisanje i rešavanje glavolomki ostavljeno za opcione grobnice kojih, doduše, ima više i još bolje su dizajnirane. Igrače koji žele nešto manje eksplozivni pristup borbi obradovaće podatak da je ovakav pristup razvijeni, pa







će tako Larino “šesto čulo” prikazivati da li vašu metu neko sem vas može da vidi, možete da koristite obližnje predmete da protivnicima skrenete pažnju ili da čak u stilu asasina izvršite egzekucije sa visokih platformi. Ove poteze ćete unapređivati kroz tri poznate grane veština koje su proširene i sada ćete zaista moći da razvijete svoj stil igre.

Preživljavanje u divljini je, nažalost, i ovoga puta u ulozi narativnog pokretača a ne bitnog dela gameplaya. S druge strane, skupljanje resursa i pravljenje brojnih predmeta od njih je dodatno zakomplikovano i sada postoji više od deset resursa koji se kreću od štapova i biljaka do egzotičnih krzna divljih životinja. Tako ćete praviti veće torbe za municiju, unapređivanje delova oružja zahteva drugačije materijale, a čak ćete moći i da u jeku bitke brzinski iskrađujete zavoje i zalećite rane ili napravite improvizovane granate. Takođe su prisutne i prodavnice specijalne opreme za koje trošite veoma

retke vizantijske novčiće, a čitanjem spisa unapređujete Larino poznavanje nekoliko stranih jezika kako bi mogla da dešifruje spomenike koje upućuju ka pomenutim novčićima. Igra definitivno prati moderne trendove i krcata je stvarima koje možete da skupljate i otkrivajte, nekada vam toliko zatrpavajući mapu ikonima da će vas zaboleti glava ukoliko spadate među igrače koji vole da očiste svaku zonu u igri. Problem je u tome što je sav ovaj opcioni sadržaj retko vredan truda i bez većih problema možete završiti igru ako samo pratite nit priče i ne zastajete oko. Sporedne misije koje vam daju lokalci su možda i jedina zaista bitna stvar koju bi valjalo odigrati jer vam neretko donose fine dodatke za opremu. Usput, Lara iako uči nekoliko jezika kroz igru, nikada ih ne govori, kao ni navodno lokalno stanovništvo koje priča tečnim engleskim (sa američkim naglaskom!). Ovo je mogao da bude detalj koji bi baš lepo doprineo atmosferi igre i šteta je što su se autori odlučili za tipičan holivudski pristup gde svi živi znaju samo engleski.

Grafika je nešto što u modernim visokobudžetnim naslovima nema potrebe posebno spominjati jer, složit ćete se, svi AAA naslovi sada izgledaju odlično. Rise of the Tomb Raider bismo ipak istakli kao igru koja sve svoje skupe šejdere, teksture i modele uspeva da uklopi u scene koje prelepo izgledaju. Počev od uvodne scene na planinama Sibira, preko kratkog izleta u Siriju, mnoge scene oduševljavaju i neretko se savršeno stapaju u sinematike. Larine animacije su dodatno obogaćene i još tečnije se kreće, sa povremenim sitnim bonusima poput nameštanja kose kada izađe iz vode. Ono što nas je posebno iznenadilo je da igra izgleda veoma dobro i u izdanju za staru generaciju konzola i da jednako tečno radi. Ovako nešto je zaista retkost kada su u pitanju igre izdate za dve konzolne generacije i potez je koji pozdravljamo, u nadi da će ovakav utisak autori ostaviti i sa PC izdanjem početkom, tojest PS4 izdanjem krajem 2016. godine. Rise of the Tomb Raider je apsolutna preporuka svim vlasnicima Xbox konzola, a naročito ukoliko ste sa uživanjem igrali prethodnu Larinu avanturu. Jedna je od najboljih akcionih igara ove godine, avantura uz koju je lako provesti sate i sate u jednoj sesiji, istražujući svaki kutak detaljno dizajniranog sveta i odmotavajući niti priče koja, iako pomalo kliše, drži pažnju svakim svojim minutom. Crystal Dynamics je Tomb Raider serijal stavio na pravi put i vrlo nam je drago zbog toga.



**PLATFORMA:**  
XONE, X360

**IZDAVAČ:**  
Square Enix

**CENA:**  
60€

**RAZVOJNI TIM:**  
Crystal Dynamics

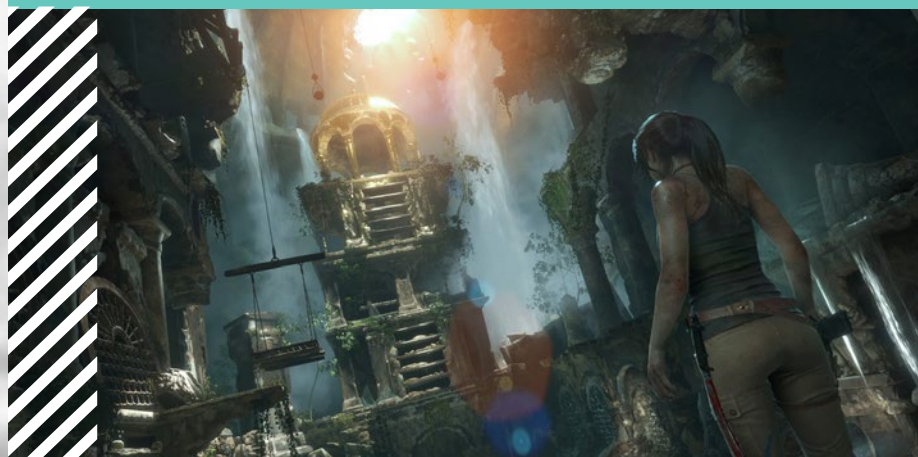
**TESTIRANO NA:**  
X360

**OCENA**

**8.5**

- ✓ Logično unapređenje prethodnika i dublje istraživanje priče porodice Kroft
- ✓ Grafička ekstravaganca čak i u last-gen verziji
- ✓ Stealth pristup je dobio više smisla
- ✗ Povremeno zatrpavanje sporednim zadacima
- ✗ I dalje veliki akcenat na napucavanju

“RETROSPEKTIVNO OTKRIVATE DELOVE ISTORIJE PORODICE KROFT I RAZLOGE LARINE OPSESIJE ISTRAŽIVANJEM GROBNICA”



**57.999,-**  
~~61.999,-~~

**PS4 500GB  
+ Driveclub**



**AKCIJA!**

do isteka zaliha

**57.999,-**  
~~61.999,-~~

**57.999,-**  
~~61.999,-~~

**PS4 500GB  
+ Grand Theft Auto**



www.games.rs

**games**

**PS4 500GB  
+ Destiny**





Autor: Bojan Jovanović

REVIEW



## POVRATAK PLASTIČNE GITARE

# GUITAR HERO® LIVE

**P**eriod kada su muzičke igre sa brdom plastičnih instrumenata žarile i palile kao da je bio juče. Gitar i DJ Hero, Rock band i bezbroj varijacija istih su nekoliko godina za redom dominirale top listama najprodavanijih naslova, naročito tokom prazničnih perioda. Vremenom je, međutim, igrana opadala popularnost, najviše zbog prezasićenosti tržišta veoma sličnim naslovima. Žanru je hitno trebala promena, ali je nije bilo ni u najavi i svi znamo koliko se neslavno završila ta priča (gašenjem nekoliko studija).

Atmosfera nas je momentalno kupila. Po uključivanju igre kreće video snimljen iz perspektive gitariste koji dolazi na koncert. Prilazite toncu koji vam

prebacuje gitaru preko ramena i traži od vas da se naštimate pre izlaska na binu. Zatim se penjete na binu, pred hiljade ljudi u publici koji padaju u trans dok zajedno sa kolegama iz benda prašite prašeni vatrometom. Veoma efektivan uvod u igru se nastavlja tokom čitave kampanje koju čine dva koncerta - jedan u Americi i drugi u Britaniji. Mogli bismo se usuditi da kažemo da je višegodišnje naprezanje serijala da vas postavi u ulogu rok zvezde tek sada dobilo smisao jer nećete biti okruženi iskarikiranim 3D likovima i publikom već snimcima stvarnih ljudi. Naime, za potrebe igre su napravljena dva "koncerta" na kojima je bilo nekoliko stotina statista a glumci su vrlo verno radili lip-sync kako bi se stvorila iluzija stvarnog izvođenja pesama

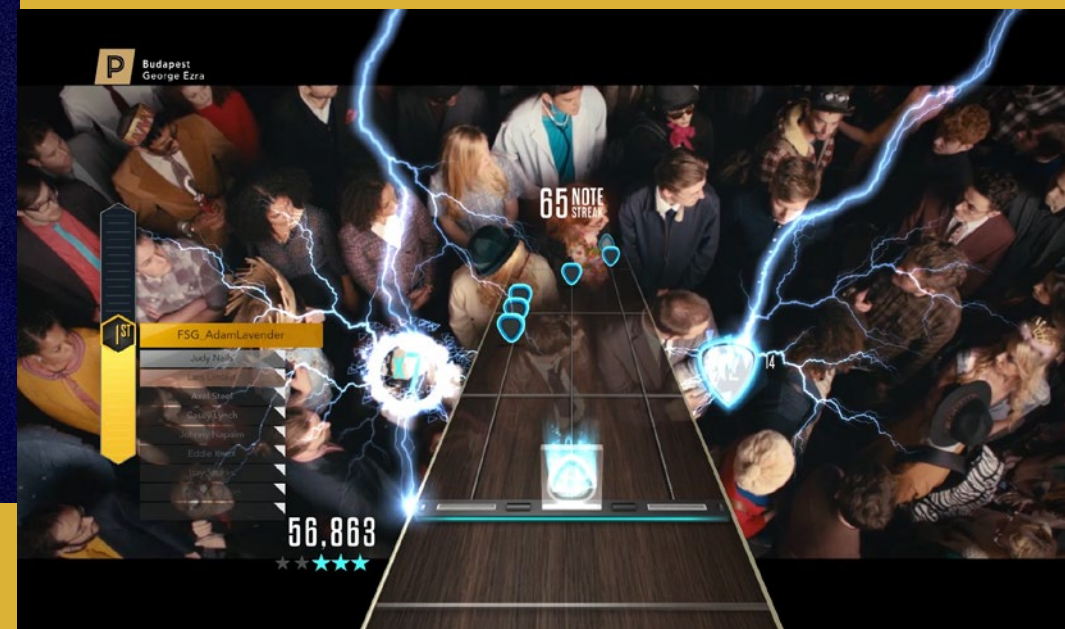
sa diska. Pritom je snimljeno više varijanti reakcija publike i kolega iz benda, pa će tako sve biti euforično dokle god svirate bez greške, odnosno dobijate preke poglede ili čak biti zasuti rolnama toalet papira ukoliko previše brljate. Prelazi su doduše smotano uklopljeni pa je urnebesno kada uspete namrgođenu publiku da dignete na noge jednom aktivacijom star power i kombom od desetak nota. Čak i kada budete igrali pojedinačne pesme preko Quickplay

opcije, vrteće se ovi snimci, uključujući i uvode pred svaki nastup.

Igranje na novoj gitari je sjajno. Raspored od dva reda sa po tri tastera je mnogo logičniji i početnicima će biti vrlo lako da se naviknu na isti. Istovremeno, nova gitara je dugo očekivani izazov za veterane serijala. Jako često ćete svirati akorde ili morati da pritisnete oba tastera iz iste kolone što sve podseća na pravu gitaru (naravno, daleko je od sviranja iste, ali to i nije bila poenta). Postoji pet nivoa težina od kojih će srednji, Regular, odgovarati većini igrača dok već na Advanced postoji veliki skok u težini i biće potrebno neko vreme dok budete dovoljno uvežbani da potpuno pređete na tu ili poslednju težinu. Star power, tj. dupliranje poena kada trznete vrat gitare po vertikali, je takođe doživio promenu. Sada ih umesto jednog velikog neprekidnog bonusa skupljate kao niz power-upova u vidu trzalica koje možete trošiti više puta u pesmi i tako rasporediti ovaj bonus umesto da ga čuvate za samo jednu deonicu.

Ništa manje bitan deo igre je njena druga polovina - Guitar Hero TV. Ovaj servis trenutno čine dva kanala koji neprestano vrte plejliste sa spotovima u blokovima

od po šezdesetak do devedeset minuta, nešto što smo viđali na MTV dok su još bili muzička televizija. U bilo kom trenutku se možete uključiti na ove kanale i krenuti da svirate uz trenutni spot, takmičeći se sa nekoliko nasumično odabranih igrača koji istovremeno sviraju istu pesmu kao i vi. GHTV funkcioniše izuzetno glatko i vrlo lako je "zaglaviti" i po nekoliko sati u ovom modu, nestrpljivo iščekujući sledeći spot dok skupljate exp poene i novčiće, naročito jer će se baza od već impozantnih 200 pesama povećavati s vremenom. Nažalost, sva ova zabava dolazi sa mikrotransakcijama u već skupoj igri. Naime, ak neku od pesama iz GHTV sekcije želite da ponovo svirate umesto da čekate da se ponovo pojavi na programu, ne možete je zaista kupiti i igrati neograničeno već se za igranje troše svojevrzni virtuelni žetoni. Da budemo iskreni, još nam se nije desilo da nam ponestane ovih kredita jer ih igra deli sa svakim levelovanjem i pritom ih možete kupovati novčićima koje dobijate na kraju svake odigrane pesme iz ovog dela igre. Ali je svakako gorka pilula koju treba progutati nakon što ste za osnovnu igru dali 100 ili više evra, jer, ukoliko u jednom trenutku nemate više žetona a ne želite da besplatno igrate ono što naiđe na GHTV kanalima, moraćete da trošite





“GUITAR HERO TV PRUŽA ZABAVU NA DUŽE STAZE SA PLEJLISTAMA U STILU STARIH MTV EMISIJA I PREKO 200 PESAMA I SPOTOVA”

stvarni novac. Postoji i mogućnost kupovine jednodnevne propusnice za sve pesme iz igre, ali je to isuviše skupa opcija.

Potenciranje igranja GHTV je primetno i u izboru pesama. Na disku dolaze svega 42 pesme, dakle pet puta manje nego što je dostupno online. Pritom je izbor pesama najblaže rečeno čudan, čak i nelogičan. Jasno je da se u ukuse ne treba mešati, ali je zaista nejasno da se u ovakvoj igri pojave pesme Rijane, Kejti Peri, Eminema i Skrileksa. Ostatak soundtracka je fokusiran na modernu muziku i pesme izdate u proteklih 3-4 godine sa svega nekoliko izleta u klasičniji rok (po jedna pesma od Queen, The Who i Rolling stones). Znatno bolja situacija je naravno na plaćenom delu gde je prisutan nezanemarljiv broj metal, pank i rok numera. Ipak, neke očigledne omaške jako bodu oči - nema nijedne pesme od Metalike na primer, benda za koji Activision odavno ima licencu. Kada

već spominjemo mane igre, ostaje misterija zašto je trening mod izostao iz ovog izdanja, kao i sviranje bas ili ritam gitare (oba igrača na gitari sviraju potpuno iste note, a podržan je i mikrofoni). Tako, ukoliko želite da navežbate igranje neke pesme, nećete moći da igrate neku određenu deonicu niti da je usporavate kako biste lakše pročitali note već svaki put isključivo igrate celu pesmu.

I pored ovoga, Guitar Hero Live od nas zaslužuje preporuku. Igra je, jednostavno rečeno, neopisivo zabavna za igranje ali i kao potencijalni džuboks. Nova gitara i GHTV su upravo ona unapređenja za kojima je žanr vapijao. Cena ulaznice jeste visoka, ali je u pitanju i investicija jer će se online servisi samo proširivati, sa najavljenim nedeljnim dodacima u listi pesama i spotova. Guitar Hero se vratio i jedva čekamo da vidimo kuda će dalje ići ovaj serijal.

IGRU USTUPIO

COMPUTERLAND



**PLATFORMA:**  
PS4, PS3, XONE,  
X360, WiiU  
**IZDAVAČ:**  
Activision  
**CENA:**  
100 €

**RAZVOJNI TIM:**  
Freestyle games  
**TESTIRANO NA:**  
PS4

**OCENA**

**7.5**

- ✓ Nova gitara i raspored tastera
- ✓ GHTV servis u stilu televizijskog kanala
- ✓ Snimci prave publike, iako urnebesni, su zanimljiva promena
- ✗ Vrlo slab izbor pesama na disku
- ✗ Nema modova za vežbanje, igranje bas ili ritam gitare, online multiplayera
- ✗ Cena, pokušavanje iznuđivanja novca mikrotransakcijama

“IZ NEKOG RAZLOGA, NA DISKU SE NALAZE NUMERE RIJANE, KEJTI PERI, EMINEMA I SKRILEKSA”



AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO BITI **ROK ZVEZDA**, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO I ROCKBAND COMPLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.



IZNAJMITES GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

[rent@guitarhero.rs](mailto:rent@guitarhero.rs)

[www.guitarhero.rs](http://www.guitarhero.rs)

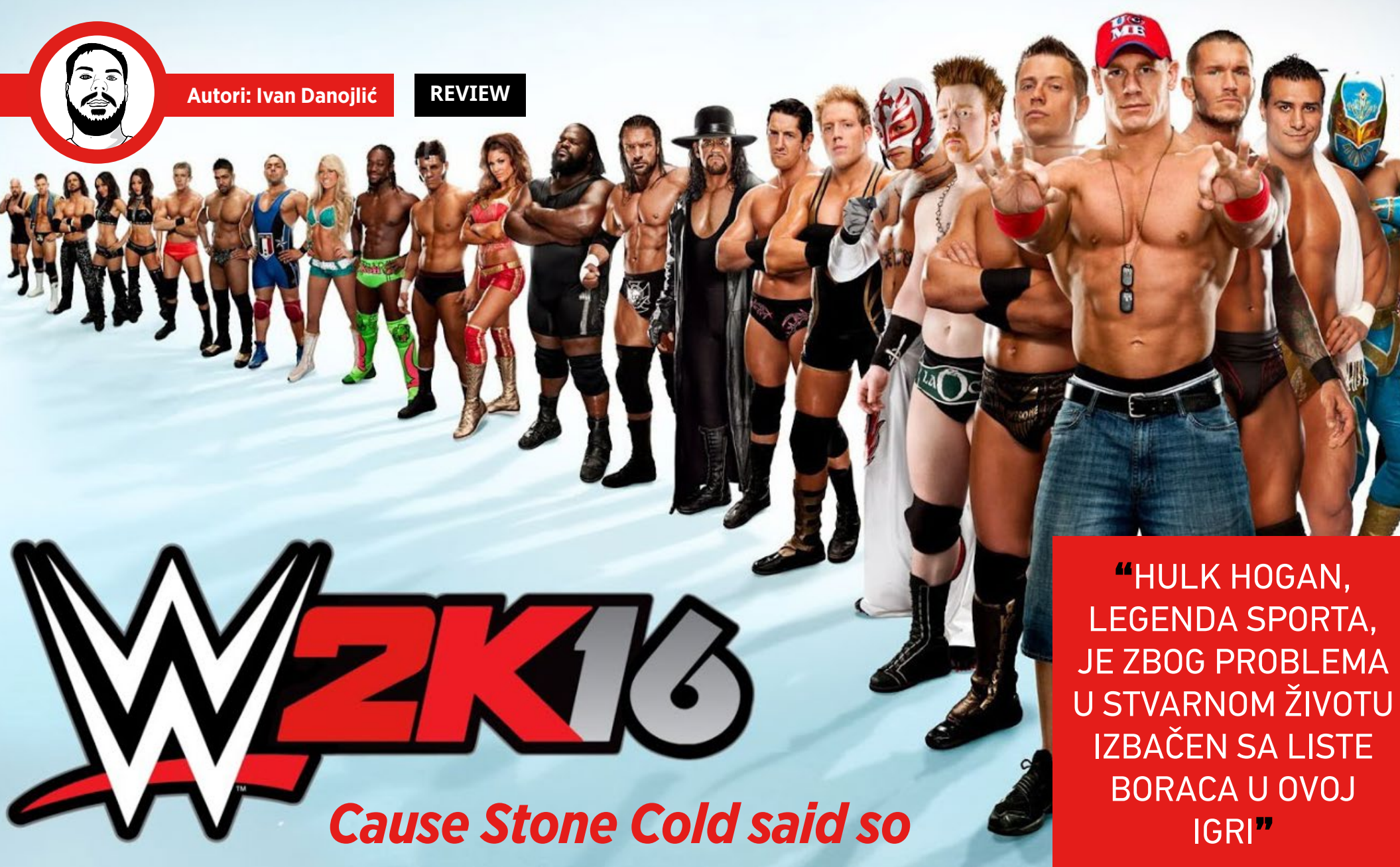
060/55-26-787





Autori: Ivan Danojlić

REVIEW



## “UZ PREORDER OVE IGRE DOLAZIO JE I LEGENDARNI TERMINATOR”

nizu propusta dizajnera. Veći broj ovakvih propusta igračima će ometati uživanje u igri.

Fizika borbi je najbolja do sada, ali i dalje postoji mesta za poboljšanje. Studio od prošlog dela gura ovu franšizu u pravcu simulacije, što dalje od arkanog stila, što podržavamo u potpunosti, jer će se naj taj način bolje dočarati borbe koje gledamo na televiziji. Naravno, to nije bez problema, pa će vam se dešavati da proletite pored borca jer ne možete da naciľate da skoćite na njega, igra će se zabagovati povremeno, pa vas prebaciti sa jednog kraja arene na drugi, a šutiranje protivnika dok on ustaje je i dalje urađeno nespretno. 2K je preradio sistem reversal, tako da će se sada igrači namučiti da izvuku iz nekog zahvata, i preokrenu situaciju u njihovu korist. Igra će vas naterati da koristite sve tastere na dđojpadu, ali kada jednom naućite tajming svih poteza, igra će izgubiti na izazovu. I pored svega toga može se slobodno reći da je ovo najbolja WWE igra novije generacije. Sve što ste videli na televiziji moći ćete da izvedete u ovoj igri. Stolovi i stolice, merdevine i ćekići, kavez i metalne stepenice, sve vam je tu na raspolaganju.

U ovom izdanju poznati modovi nam se vraćaju, kao što su 2K Showcase, u kojem ćete proživľavati istoriju, ili pokušavati da je promenite. Akcenat je baćen na legendu Stone Cold-a, koji je zaštitno lice ove godine, pa ćete učestvovati u njegovim najvećim borbama. Takođe je tu i My Career mod, gde možete kreirati mladog borca, ako želite i sa svojim likom uz pomoć kamere, i voditi ga do titula i

kuće slavnih trnovitim putem kroz ring. Pozitivne stvari u ovom “nastavku” su uglavnom iste kao i u prošlim delovima: gomila lepo odrađenih arena, veliki broj boraca, čak 120, što aktivnih što legendi, svi moguć i tipovi borbe, sve je tu. Komentatorima se pridružio ovaj put u igri i JBL, a stari Jim Ross je tu da pokrije legendarne borbe Stone Cold-a. Muzika, iako malobrojna je raznovrsna, i za razliku od prošlog dela listu nije sklopio John Cena.

Osećanja koja igranje ove igre izaziva može se porediti sa igrom navlaćenja kanapa, taman kad pomislite da je igra super, uživite se u borbu i atmosfera vas ponese, odjednom će se pojaviti neki bag da vas iznervira, i primetićete ostale probleme, i poćećete da se pitate da li ste trebali da kupujete ovu igru. 2K je veliko ime u svetu igara, i svake godine njihova izdanja se sa nestrpljenjem oćekuju. Iako sveukupno razočaravajuć nastavak ove franšize, i dalje verujemo da 2K i Yuke's idu u dobrom pravcu i da ćemo u veoma bliskoj budućnosti dobiti WWE igru kojom će fanovi biti ponosni.



IGRU USTUPIO

COMPUTERLAND

**K**ao i svake godine, došlo je vreme da se izbacе sportske igre za narednih godinu dana. NBA 2k16 je već uveliko izašao i dobio odlične ocene sa svih strana. Da li je to slučaj i sa najnovijim izdanjem WWE? Pa i ne baš...

Treća igra u serijalu koja nam dolazi iz 2K studija izaziva pomešana mišľjenja. Napredak u grafici je primetan, ali ne u svakom trenutku. Profesionalno rvanje je sport koji se razlikuje od ostalih, i ima mnogo više faktora koji učestvuju u celom dešavanju. Međutim izgleda da su dizajneri zaboravili na to, pa je publika urađena kao da je izašla iz PS2 naslova. Ni komentatori nisu ništa bolje prošli grafićki, dok su glasovno još jednom svi dobro pokriveni. Ali to je problem, jer svi oni, komentatori i publika, učestvuju u tim borbama, ne baš toliko aktivno, ali su tu, i stalno će da vam bude oći razlika u kvalitetu modela između boraca i ostatka ljudi u areni.

Sa druge strane, “svi ljudi su stvoreni jednaki” se ne može primeniti na borce, pošto i kod njih ima oscilacija u kvalitetu. Razoćaravajuće je kad se shvati da su borci koje oni guraju u prvi plan urađeni, pa ne baš dobro. Kao primer, mozemo uzeti Romana Reignsa i Paige, koje ne

biste prepoznali po liku nikada, dok su odeća i tetovaže, kao i pokreti preneseni odlično. Nasuprot tome, imamo legende ovog sporta, Triple H i John Cena. Cena je “vođa” novije generacije, veoma popularan kod mladih igrača i gledalaca, veseo i harizmatičan borac. Kako je onda

WWE dozvolio da jednu takvu zvezdu urade da se uopšte ne osmeľuje je problem. Triple H je poznat po mnogim stvarima koje je postigao u ringu, a pored njih i po svom ulazu u ring. 13 puta svetski šampion koji postane sav sjajan kada kapi vode padnu na njega još jedan je u



“TREĆA IGRA U SERIJALU KOJE RADE 2K I YUKE'S”



PLATFORMA:  
PS4, PS3, Xbox One,  
Xbox 360

IZDAVAĆ:  
2K Games

CENA:  
60 €

RAZVOJNI TIM:  
Yuke's

TESTIRANO NA:  
Xbox One

OCENA

6

✓ Najveći spisak boraca u istoriji ove franšize

✓ Puno i drugog sadržaja

✗ Bagovitost

✗ Razoćaravajuća grafika

✗ Dosta problema u gameplay mehanici





Autor: Borislav Lalović

REVIEW

## “ZANIMLJIVA MUČKALICA TIPIČNA ZA INDIE PRISTUP RAZVOJU IGARA”



### MALO DRUGAČIJI DIVLJI ZAPAD

Jedna od najboljih stvari koja vam se desi kada radite kao indie developer igara je ta da možete da radite bukvalno šta hoćete. Nema korporacijskog dahtanja za vratom, nema marketinških pritisaka. Rezultati toga su šarenoliki, od spektakularnih propalih pokušaja pa do pravih dragulja u svetu

igara. Naravno velika većina se utopi u moru prosečnosti. Hard West je uspeo da se iskobelja na suvo, a kada ga malo bolje pogledamo, ima potencijala da vas prilično dugo drži uz monitor. U pitanju je turn based igra koja mnogo podseća na XCOM. Štaviše, zamislite XCOM ukršten sa Red Dead Redemption

i dobićete ono što je Hard West najvećim svojim delom. Igra se sastoji od ukupno 8 (hehehe) story misija i dodatnih 40 borbenih izazova. U story modu partite Warrena i njegovu avanturu u kojoj se susreće sa nadprirodnim entitetima i suočava se sa najrazličitijim izazovima, što moralnim što fizičkim.

Sama izvedba je tečna, veoma brza i jednostavna, lepo stilizovana. Taktički aspekt ne može da se meri sa onim viđenim u XCOM-u, ali je sasvim pristojan. Interakcija sa okolinom je prilično zastupljena, čak je moguće menjati „uslove“ u datom okruženju i okrenuti ih u svoju korist. Na primer, ako se nalazite u sred okršaja u lokalnom salonu, možete da izvrnete sto i od njega napravite sebi zaklon. Takođe, vaš lik ima i specijalne poteze koji itekako olakšavaju život. Baraž, na primer, omogućava vam da istresete ceo bubanj svog kolta u okolne neprijatelje za manje od sekunde. Ili



Naime, ako je član družine ranjen, ali ipak preživi misiju, to će ga u sledećem periodu učiniti prilično beskorisnim tako da je bolje da ga ostavite da se odmara. Međutim, kada se potpuno oporavi, postaće čak i sposobniji, u maniru „što te ne ubije, učini te jačim“.

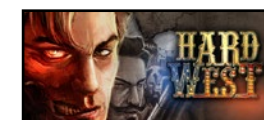
Igra očigledno pati od niskobudžetnosti, ali to je nešto na šta mora da se računa pri kupovini indie naslova. Grafika je dopadljiva, ali svakako nije na nivou današnjih standarda. Takođe i povećati broj bagova svedoči o tome da su se u nekoj fazi razvoja programeri opustili i odustali od peglanja baš svakog problema, koji variraju od zapinjanja u teksturama, pa do proboja zaklona i sličnih lepota koje čine jedan bagoviti naslov.

Sve u svemu, tehničari problemi svakako ne mogu da oduzmu inovativnost i svežinu koju je Hard West doneo sa sobom, tako da je toplo preporučujemo svima koji su fanovi poteznih igara, a

i onima koji su umorni od sve češćih razočaranja koja nam sa sobom serviraju AAA naslovi.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7,8 ili 10  
CPU: Intel core i5 3Ghz  
GPU: Radeon R7 260X  
RAM: 6GB  
HDD: 6GB



IGRU USTUPIO

Gambitious Digital Entertainment

PLATFORMA:  
PC

IZDAVAČ:  
Gambitious Digital Entertainment

CENA:  
16€

RAZVOJNI TIM:  
Creative Forge Games

TESTIRANO NA:  
PC

# OCENA

# 7

- ✓ Atmosferičnost
- ✓ Dobar horror zaplet
- ✓ Zanimljiv sistem borbe i napredovanja

- ✗ Pomalo bagovito
- ✗ Niskobudžetni ne-šmek







Autor: Milan Živković

REVIEW



# JUST DANCE 2016

Da li ste za ples?

**K**ako i sam naslov igre nagoveštava, Just Dance tvorce apsolutno ništa drugo ne zanima osim da igrate, igrate, igrate bez prestanka, od jedne do druge godine, dok svi kolektivno ne popadate od iscrpljenosti. A zatim, verovatno se i uzdignete sa poda u pravoj atletskoj "mikelandelovskoj" teložvajanosti, jer Just Dance je jedna od retkih igara koje promovisu vežbanje uz igranje i plesanje. Dobro, ne sudite mi previše na preuveličavanju, znojavo šarenilo mi je udarilo u glavu od prekomernog konzumiranja najnovijeg izdanja već ustaljenog serijala "igrajućih" igara. Just Dance 2016 je pred nama u svojoj svojoj šarenoj veličanstvenosti, i donosi nam taman toliko uočljivih novotarija, da zasluhuje da mu se posveti kakav uvodni tekst. Dakle...

Meni lično možda i najuzbudljivija novina je kontrolisanje pametnim telefonima.

Tako je. Više nećete dolaziti u situacije da kod vas skokne paket dobro raspoloženih prijatelja čije ćete raspoloženje morati da poljuljate manjkom raspoloživih kontrolera, ne! Sada svako sa pametnim telefonom može da skine aplikaciju i da vam se pridruži u igranci. Držeći pametni telefon u ruci, poput wiimote kontrolera, igrač će biti u mogućnosti da uživa u Just Dance plesanju sa gotovo nikakvim nedostacima u odnosu na klasične kontrolere. Jedino što bi vas moglo zabrinuti jeste da nežni ljubimac Samsung Galaxy S6 ne izleti iz vaše znojave mačo ruke put televizora, i uzrokuje još šareniji, blještaviji vatromet od same igre, praćen brojnim suzama.

Kada uključite igru, ono što ćete odmah primetiti jeste drugačiji, kategorizovaniji meni sa pesmama ali i znatno siromašniji broj dobrih numera (barem subjektivno posmatrano). U čemu je caka, pitate se? Najverovatnije u novom modu

koji nosi naziv "Just Dance Unlimited" i predstavlja "pay to play" sistem otključavanja starih, dobro poznatih pesama iz starih nastavaka za "malu cenu", i to pretplatama na mesečnom odnosno godišnjem nivou. Ovo možda i ne bi bilo toliko loše da je sama igra jeftinija, ali uz punu cenu plaćati dodatno za otključavanje starih pesama, krajnje je apsurdno.

Novi modovi kao što je nadmetanje između deset takmičara ili neobične karaoke, samo su maleni dodatak koji možda i beskorisno produbljuje esenciju gejmplera koja se i ne može produbiti više no što jeste. Jer poenta Just Dance igara i jeste u tome da što lepše izgleda, da su komande što jednostavnije i da što bolje funkcionišu, da je izbor pesama što veći i raznovrsniji kao i da su numere i pokreti raznoliki do te mere da se mogu igrati i amateri i profesionalci, a da podjednako uživaju. Teško je odrediti na kom mestu je

"VEŽBA 1: PLEŠITE. VEŽBA 2: BEŽITE OD KOMŠIJA. VEŽBA 3: NOSITE TV NA POPRAVKU. PA U KRUG"



"PO PRVI PUT U IGRI JE PRISUTNA I HATSUNE MIKU"

ovogodišnji Just Dance u poređenju sa svojim prethodnicima, ali ako bih morao da biram, rekao bih da je otišao korak nazad, naspram prošlogodišnjeg izdanja.

Ako ste okoreli ljubitelj interaktivnog simulatora skakanja komšijama po glavi, nema se ovde mnogo šta reći osim da ne propustite i izdanje sa oznakom 2016. A ako pak niste toliki ljubitelj ili tek mislite da postanete jedan od njih, najtoplije bih vam preporučio da nabavite Just Dance 2015, koji ne samo da je u ovom trenutku svakako lakše i jeftinije nabaviti, već mu je i selekcija pesama lepša i zabavnija. No ako vas baš privlači to da vitlate vašim mobilnim telefonom i dozvolite svim prijateljima da rade isto ispred vašeg dragocenog pedesetpetoinčnog led panela - Just Dance 2016 je bez sumnje pravi izbor za vas. I ove godine zgrabite brkatog teču i zgodnu komšinicu za ruku, ukrstite vaše mobilne telefone i neka šareni, basobrundajući, prašinoleteći, epileptekstatični okršaj pun epiteta izmišljenih i nepravilnih kovanica počne! Ne, ne, stvarno mi oprostite ovaj put, šarenilo mi je zaista udarilo u glavu...



IGRU USTUPIO

COMPUTERLAND

**PLATFORMA:**  
PS 4, PS 3, Xbox One, Xbox 360, Wii U, Wii

**IZDAVAČ:**  
Ubisoft

**CENA:**  
40 €

**RAZVOJNI TIM:**  
Ubisoft Paris/Milan

**TESTIRANO NA:**  
PS4

OCENA

6.5

✓ Kontrolisanje pametnim telefonom

✓ Šarenije, lepše, izazovnije

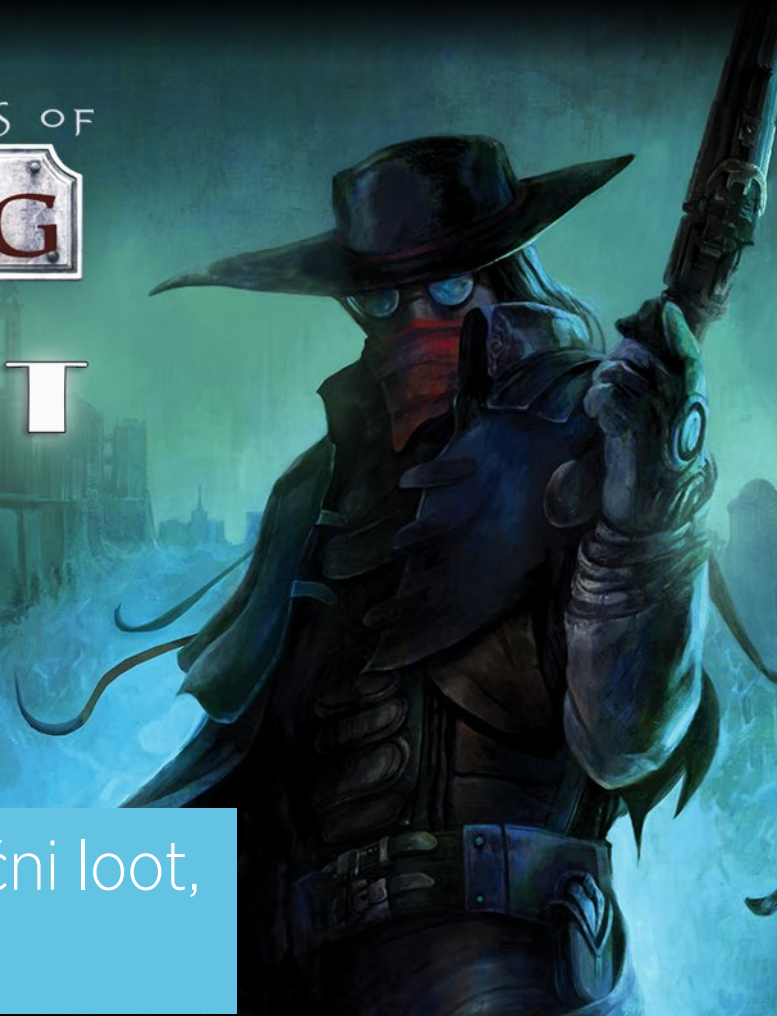
✗ Pay to play nikako nije dobrodošao

✗ Slab izbor numera





# THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING FINAL CUT



Čast, slava, novac i magični loot,  
mnogo magičnog loota

Negde u nekom paralelnom univerzumu u zemlji interesantnog imena, Borgovija, vi, kao potomak čuvenog lovca na vampire Abrahama Van Helsinga pokušavate da izađete iz senke daleko poznatijeg oca. Ukratko to bi bio opis indie aRPG naslova, The Incredible Adventures of Van Helsing iza koje stoji malo poznata mađarska razvojna kuća Neocore Games.

U avanturama delićete dobro i zlo sa Katarinom, nemrtvom plemkinjom Borgovije koju je nekad ranije spasio vaš otac i koja je od toga trenutka vezana večno za vašu kuću u obavezi da pomaže. Katarina je svakako odličan dodatak igri čija je funkcija da nadomesti slabosti glavnog lika. Sistem osobina i mogućnost da Katarinu opremate različitim komadima opreme dozvoljava širok dijapazon modifikovanja, pa ako želite od nje možete napraviti klasičnog tenka koji će upijati štetu i štiti vas od protivnika, dalekometnog kastera/bafera/

lečnika ili slično. Naravno, NPC kao NPC je ograničeniji i lošiji u bilo kojoj ulozi od vas ali bez obzira na sve to ostavlja igraču prostor da modelira svog lika sa većom dozom slobode. Na sve to treba dodati da Katarina može da sama skuplja opremu po kriterijumu koji odredite i da istu proda u gradu bez vaše intervencije i jasno je da je cinični i sarkastični duh sa kojim ćete redovno voditi politički nekorektne dijaloge izvrstan saputnik i odličan dodatak igri.



Igra nudi više nego solidan broj klasa, čak šest, a apsolutno sija sa širokim dijapazonom mogućnosti koje imate u modeliranju svake klase po svom izboru. Postoji nekoliko aspekata koji utiču na jačinu vašeg lika, a i Katarine: Ability Points koji su efektivno statovi, Skills Tree – koji nudi ogroman raspon borbenih osobina, kako aktivnih tako i pasivnih (koje pozivate na levi i desni klik miša), perkovi koje stičete kad dostignete određen broj Fame poena, a

“FINAL CUT  
VERZIJA  
OBJEDINJUJE  
SVE TRI IGRE  
U JEDNU”

iste dobijate rešavanjem kvestova, Aura/Tricks – pasivne osobine bez trošenja mane ali sa vremenskim cooldownom. Sve navedeno minus perkovi možete menjati u svakom gradu za određenu sumu zlatnih novčića, pa je nemoguće pogrešiti build što je, recimo, bila najveća opasnost u igri Diablo II, i dozvoljava veliku slobodu u eksperimentisanju sa različitim buildovima.

The Incredible Adventures of Van Helsing je klasičan hack'n'slash, a poznato je da su pored „lakh“ RPG elemenata najbitniji aspekti za taj tip igara borba i loot. Borba je standardna tabačina hordi i hordi protivnika od ogrova, preko steampunk mehanizovanih „vitezova“ opremljenih puškama do neizbežnih vukodlaka za koju je potrebno malo više taktike nego u drugim hack'n'slash naslovima ali i daleko više strpljenja zbog nepreciznog sistema ciljanja protivnika. Više nego često desiće se da u opštem metežu zamahujete u prazno što će za posledicu imati prevremenu smrt i zajedljiv komentar vašeg kompjuterski vođenog saborca. Ipak, ako uspete sebe da naterate da vam ne smeta ovaj, ne baš srećno rešen, sistem i pređete preko činjenice da ako upalite opciju stalnog prikazivanja linija

zdravlja protivnika imaćete ogroman crveni kvadrat preko pola ekrana zbog čega će igra postati nepreglednija nego inače – borba u Van Helsingu je fino iskustvo. Loot je kao druga esencijalna komponenta prisutan u talasima. Čuj mene talasima, mislim cunamijima, pošto ćete od samog starta gotovo daviti se u njemu do te mere da ćete vrlo brzo prestati da vodite računa o 99% stvari koje ispadnu od protivnika. Očigledno je da sve karakondžule Borgovije poseduju duboke džepove, a da se u lov na protagonistu ne ide bez magičnih predmeta.

Grafika u igri je, hm, teško opisiva imajući u vidu da zavisi od individualne percepcije šta za svakog igrača znači termin „dobra grafika“. Možda bi najbolja dezinacija u konstrukciji: ako bi vam se svideo vizualno poboljšani Diablo II, izgled Neverovatnih avantura Van Helsinga će vam biti potaman, ako ne, ne bi nas čudilo da igru proglasite ružnjikavom. S druge strane, zvuk je prosečan za ovaj žanr igara od muzičke podloge do zveketa oružja i krikova ubijenih čudovišta, pa je tu nemoguće naći neku veću zamerku niti uputiti pohvalu.

Neocore Games je inicijalno pustio igru u tri čina, a Final Cut verzija je objedinila sve u jednu igru. Možda će vas odbiti cena od malo preko 40 evra ali imajući u vidu da FC pruža preko 50 sati zabave, poseduje multiplejer opciju i da Mađari konstanto peglaju zaostale bagove i dodaju novi sadržaj – cena odgovara kvalitetu.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 -32-bit  
CPU: Core 2 Quad Q6400 2.13GHz / Phenom 9500 Quad-Core  
GPU: GeForce GTX 275 / Radeon HD 5770 1024MB  
RAM: 2 GB  
HDD: 20 GB



IGRU USTUPIO



PLATFORMA:

PC

IZDAVAČ:

Neocore Games

CENA:

42€

RAZVOJNI TIM:

Neocore Games

TESTIRANO NA:

PC

## OCENA

# 7

✓ Borba i loot - izvrsni

✓ Mračna atmosfera sa odlično ukomponavnim humorom

✓ Grafika?

✗ Često vas igra zatrpava lootom

✗ Grafika?







Autor: Stefan Starović

REVIEW

# Shadow Blade: Reload

## Još jedan desnoskrolujući nindža

**K**uro, nindža nespretnog imena makar za naše podneblje, posljednji je pripadnih reda ovih veštih boraca nakon što su svi drugi ubijeni. Zbog čega, na njemu je, odnosno vama, da otkrijete, tokom pregršt misija koje će vas odvesti iz dobro poznatog dojo okruženja za trening nindži u Japanu sve do noćnih klubova, ulica grada, mafijaških centara i modernih građevina.

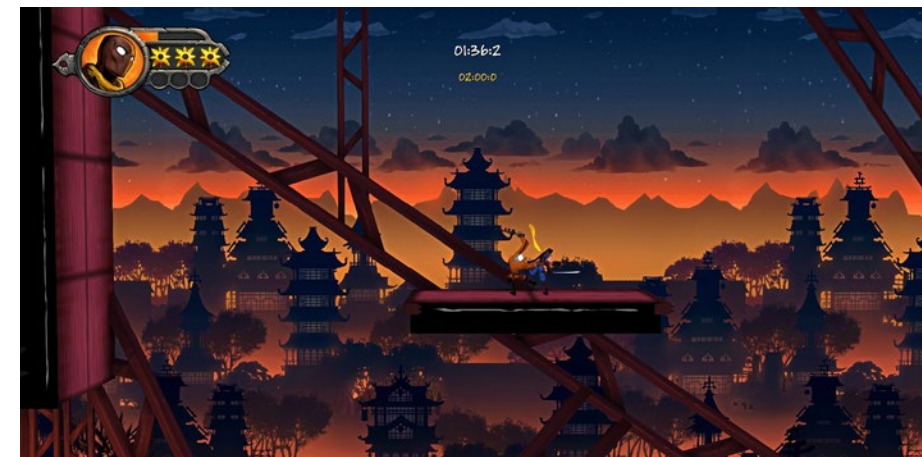
Shadow Blade: Reload je mlađi i snažniji brat već objavljene igre Shadow Blade za mobilne platforme, koja je tamo pobrala brojne titule zahvaljujući dobrim kontrolama i solidnom izvođenju. To znači da je PC igranje takođe donekle jednostavno – krećete se strelicama, imate skok, zaletanje, udarac i bacanje šurikena. Kombinacijom ovih tastera možete izvesti i neke naprednije poteze. Dobra i loša strana Shadow Blade: Reload

je što igra ne nudi ništa novo ali izvršno koristi već viđeno. Ronin na primer, sjajni Mark of the Ninja prvi nam padaju napamet kao praktično identične igre. Nije to ništa problematično – ukoliko ste prešli pomenute možda ste se uželeli neke nove, slične i Shadow Blade će vam upravo to ponuditi.

Rađen u Unity engine prvenstveno za mobilne platforme u vizuelnom smislu neće doneti ništa revolucionarno a zvuka skoro i da nema, izuzev kada govorimo o muzičkoj podlozi koja je više nego solidna i kada govorimo o stripskim međuscenama koje zaslužuju svaku pohvalu.

Ujedno, stripske među scene otkrivaju priču igre koja zapravo uopšte nije toliko loša. A kada završite svih sedam poglavlja koliko Shadow Blade u sebi nosi, možete ih igrati iznova u Hardcore ili Master Class težini. Ne samo da su protivnici snažniji i obazriviji, već su i nivoi donekle promenjeni.

A kada vam i to dosadi, možete isprobati raznorazne izazove. U pitanju su glavolokme za refleks i mozak u vidu nivoa koji potenciraju specifičan problem,



prepreku ili situaciju. Tako morate za što kraće vreme preskočiti što više prepreka, izbeći sve lasere koji vas nišane na drugom nivou, na trećem pobeći od svih koji vas jure i tako dalje.

A bude li vam čak i to malo, Dead Mage je u igru ubacio prilično jednostavan ali efikasan editor nivoa, pa se možete i sami oporovati u ulozi kreatora sveta kroz koje ćete prolaziti vi ili vaši prijatelji.

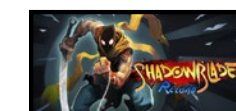
Sa negativnog aspekta jedino vredno pomena je što Kuro (i dalje nam je

smešno) ne reaguje baš najbolje na komande i nekada uradi nešto što vi ne biste želeli, jer je njegova reakcija izostala u deliću sekunde u kojoj ste je očekivali, pa ste vi zbog toga iznova pritisnuli taster i tako zapravo proizveli dve iste radnje ili pak kombo. Ovo će neretko dovesti do smrti iako greška nije na vama. Srećom, lokacije sa kojih iznova krećete nivo ima pregršt na inače ne posebno dugačkim nivoima, pa nećete imati previše problema.

Zabavno, već viđeno, ali zabavno.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP and up  
CPU: Intel Core Duo or faster  
GPU: Dedicated video card  
RAM: 1 GB  
HDD: 900 MB



**PLATFORMA:**  
PC, PS4, Xbox One, Wii U, PS Vita

**IZDAVAČ:**  
Dead Mage

**CENA:**  
15€

**RAZVOJNI TIM:**  
Dead Mage

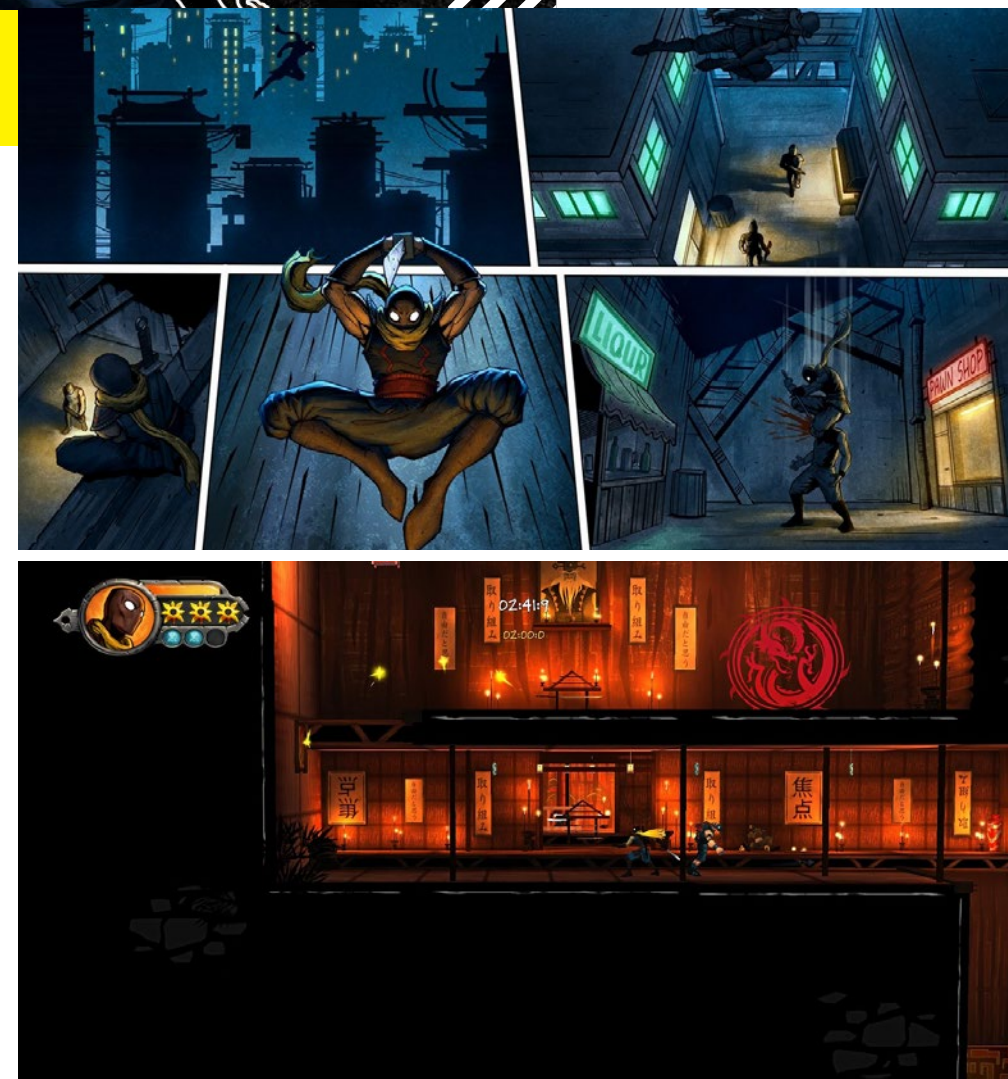
**TESTIRANO NA:**  
PC

## OCENA

# 7

- ✓ Dobra zabava
- ✓ Solidna animacija, akcija
- ✓ Level editor

- ✗ Repetitivno
- ✗ Već viđeno







Autor: Miloš Hetlerović

Za potrebe testiranja hardver ustupio **logitech**

# Volani za entuzijaste

## Logitech driving force G29, G920 i Shifter



**D**osta često imamo priliku da testiramo vrlo kvalitetne periferije kompanije Logitech, bilo da su u pitanju miševi, slušalice, tastature, podloge i slično. Ovoga puta su nam pak u redakciju stigle tri povećane kutije sa drugačijim periferijama – volani za simulacije vožnje!

### A šta će nam dva volana?

Na test smo dobili modele pod nazivom Logitech Driving force G29 i G920 koji su veoma slični ali su namenjeni različitim platformama. Zato ćemo u ovom opisu prvo proći kroz razlike a nadalje sve karakteristike tretirati kao jedan model jer oni to suštinski i jesu. Dakle G920 je volan namenjen za Xbox One konzolu i za PC, samim tim ima odgovarajuće dugmiće i podešavanja kako bi radio kao standardni kontroler na konzoli. S druge

strane G29 je volan namenjen Playstation 3 i Playstation 4 konzolama i tako je i prilagođen, a jedinu bitniju razliku koju smo primetili jeste da G29 ima LED diode na vrhu koje vam prikazuju kada je potrebno promeniti brzinu, kao u Formuli 1. Ne znamo zašto je to izostavljeno na drugom modelu. Bitno je napomenuti da iako se G920 reklamira kao volan za PC, malim slovima u specifikacijama modela G29 na sajtu Logitecha možete naći da i on radi na PC-u uz odgovarajući drajver koji se može preuzeti. Dakle ako hoćete volan za PC možete uzeti bilo koji od ova

dva modela, eventualno imajući u vidu perspektivu ako želite da nabavite i neku konzolu kasnije. S obzirom da koštaju isto možda mala prednost ide modelu G29 jer ima malo više dugmića i tu opciju sa LED diodama na vrhu a koštaju isto. Mi smo na test dobili i manualni menjač kao dodatak pod nazivom Driving force Shifter, a koji se inače kupuje posebno i kompatibilan je sa oba modela. Osim rasporeda i broja tastera sve ostale fizičke karakteristike oba volana, pedala, materijala i slično su identične.

**“OVAKVIM VOLANOM SEBI PRAVITE JEDNU VRSTU PRAVOG PRAVCATOG SIMULATORA TRKAČKOG AUTOMOBILA”**

### Instalacija i podešavanje celokupnog okruženja

Treba obratiti pažnju da kada nabavite jedan ovakav uređaj to se ne može tretirati kao samo još jedan kontroler na vašem stolu ili u dnevnoj sobi. Morate sebi napraviti potpuni ugođaj sedenja za volanom, što ponekad može biti problematično imajući u vidu dimenzije sobe u kojoj se igrate, raspored nameštaja, konzole ili računara, ekrana i slično. Ipak s ovakvim volanom vi zapravo sebi pravite jednu vrstu pravog pravcatog simulatora trkačkog automobila. Zato je izuzetno pohvalno što je Logitech osmislio sjajan metod prišraflijanja volana za sto koji je jednostavan i intuitivan, a pritom se ni u jednom momentu nije dogodilo da se volan nenamerno pomerio bez obzira koliko smo se otimali s njim. Isto važi i za dodatni manualni menjač. S druge strane su papučice koje su vrlo masivne i teške što je jako dobro da se ne pomeraju, ali ipak predlažemo da ih negde malo zagradinge sa zadnje strane nečim još težim (idealno da su naslonjene na zid) kako ne bi bežale ako baš jako stisnete neku od kontrola. Naravno kada se imaju u vidu ovakvi volani čovek može razmišljati i o specijalizovanim stativima i uopšte konstrukcijama napravljenim za to, ponekad čak i s trkačkim sedištem, jer onda dobijate zaista pravu stvar. Negativan aspekt ovakvog sistema je naravno cena koja je skoro pa kao i sam volan, ali možda još i više prostor koji morate da ostavite za tako nešto. S druge strane onda zaista imate pravi utisak trkačkog simulatora. Mi smo još na E3 sajmu probali upravo G920 volan u jednom ovakvom okruženju i utisak je nezaboravan. Manualni menjač i pedale se na volan priključuju preko neke vrste adaptera koji podseća na konektor nekadašnjih serijskih miševa, a treba tu dodati i eksterno napajanje koje služi za pogon motora u volanu, ali je sve jako dobro i precizno obeleženo pa nema problema s povezivanjem.

### Kvalitet izrade

S obzirom da se radi o samom vrhu ponude volana kvaliteta izrade ovih modela je na najvišem mogućem nivou. Volan je potpuno obložen finom kožom, svi dugmići su kvalitetni, a to se posebno odnosi i na metalne lopatice za menjanje brzina iza volana koje su stvarno fenomenalne. Utisak je prosto da u ruci držite volan pravog trkačkog automobila. Pedale su masivne i teške, a same papučice su izrađene od metala što sprečava bilo kakvo habanje. Ako



pogledamo i ručicu manualnog menjača ona je presvučena kožom, kratkog i precznog hoda, ali zahteva malo privikavanja s obzirom da su brzine dosta blizu da ne pogodite pogrešnu u žaru vožnje.

Još bitnije stavke vezane za izradu se nalaze „ispod haube“, pošto volani imaju Force Feedback karakteristike u njih su ugrađeni dvostruki motori koji vam omogućavaju tačan pritisak i otpor volana u vožnji. Isto važi i za pedale - ne postoji onaj osećaj da samo treba pritisnuti kočnicu, već pedala ima progresivni

otpor pa će biti teža za pritiskanje ukoliko vozite brže i treba žustrije prikočiti.

### Kako to izgleda u vožnji

Prva stvar koju moramo naglasiti jeste da morate obratiti pažnju na to koje igre i u kojoj meri podržavaju ove volane pre nego što se upustite u avanturu. Svakako jedan od najboljih predloga je Project Cars koji ima potpuno podršku za sve funkcije, kao i igre iz Grand Turismo serijala, Forza Motorsport i slično. S druge strane neke igre imaju da kažemo „delimičnu“ podršku, primera radi Drive

**“MOTORI UNUTAR VOLANA KREIRAJU OTPOR U SAVLAĐIVANJU KRIVINE I TAČNO MOŽETE DA STEKNETE UTISAK KOJOM BRZINOM MOŽETE PROĆI KROZ NEKI ZAVOJ PRE NEGO ŠTO AUTO POČNE DA PROKLIZAVA”**



## “G920 JE VOLAN NAMENJEN ZA XBOX ONE, A G29 ZA PLAYSTATION 3 I 4, OBA RADE I ZA PC”



Club za Playstation 4. Ova igra posle updatea od 11GB podržava volan, force feedback i sve ostale karakteristike, ali prosto sama igra uopšte ne poseduje opciju menjanja brzina na manuelnom menjaču sa korišćenjem kvačila. Dakle u ovom slučaju se manuelni menjač ponaša zapravo kao automatski što nekako gubi draž. Verujemo ipak da će se pravi ljubitelji vožnji ipak zadržati na ozbiljnijim i detaljnijim simulacijama vožnje pa ovakve arkadnije naslove neće ni uzeti

u obzir ali dobro je napomenuti i takve stvari.

Kada jednom sednete za ovakav sistem i krenete da vozite ozbiljan krug po stazi shvatite da su volan i pedale mnogo više od pukog kontrolera, to je jedan potpuno novi doživljaj. Motori unutar volana kreiraju otpor u savlađivanju krivine i tačno možete da steknete utisak kojom brzinom možete proći kroz neki zavoj pre nego što auto počne da proklizava

Motori unutar volana kreiraju otpor u savlađivanju krivine i tačno možete da steknete utisak kojom brzinom možete proći kroz neki zavoj pre nego što auto počne da proklizava, praktično kao na pravom automobilu. Sile kočenja se takođe drugačije raspoređuju u zavisnosti od situacije u igri i to daje još jedan dodatni momenat realizma. Ako ste uspeali da napravite takav ambijent gde ste u dobroj poziciji sedenja i ispred vas je dovoljno veliki ekran, da ne kažemo televizor, vrlo lako možete da zaboravite da igrate igricu i da pomislite da ste zaista u nekom profesionalnom simulatoru. Jednostavno ovo treba probati da biste zaista shvatili o čemu se tu radi.

### Zaključak

Prvo na šta se moramo osvrnuti nažalost jeste da će ovakav proizvod najverovatnije ostati nedostupan velikoj većini gejmera zbog svoje cene. Sam volan košta kao i jedna konzola nove generacije, a na to treba dodati i cifru za manuelni menjač posebno. Treba obezbediti i prostor za ovako nešto, mi smo čak u redakciji imali problema, a u najboljem slučaju treba kupiti neki sistem nosača ili/i sedišta koji mogu koštati i kao sam volan.

S druge strane treba imati u vidu da je ovo najbliže profesionalnom simulatoru vožnje koji se može nabaviti na našem tržištu. Utisak u vožnji je toliko dobar da smo skoro suzu pustili kada smo pakovali volane na kraju testa.



# MORTAL KOMBAT X

## KO JE SLEDEĆI?

DOSTUPNO U SVIM **games** RADNJAMA

WWW.GAMES.RS

PS4 (USKORO) PS3 XBOX ONE XBOX 360 PC DVD ROM

Available on the App Store

videotop

18 www.pegi.info

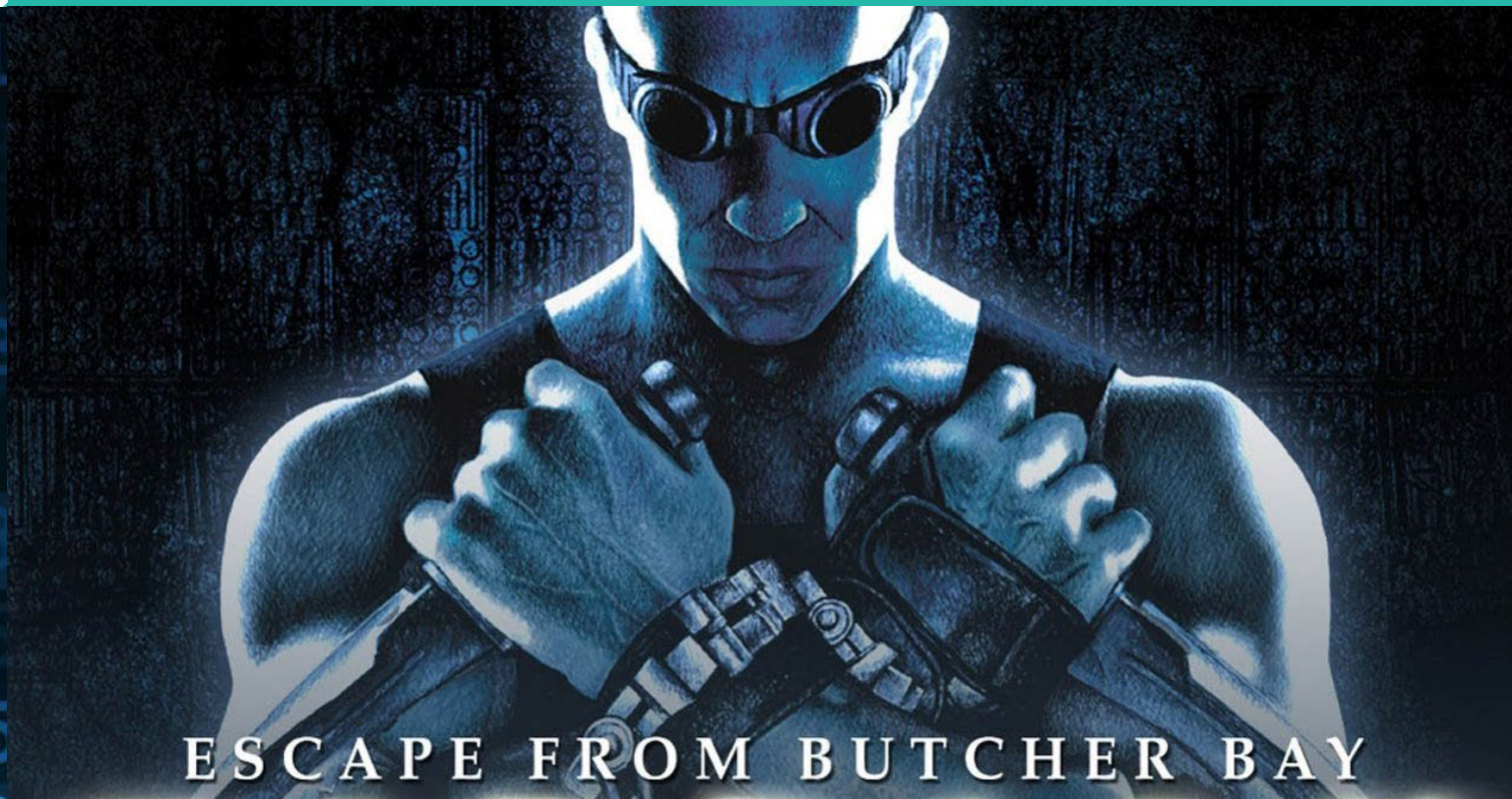
WWW.MORTALKOMBAT.COM /MORTALKOMBAT

Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15).



Autor: Bojan Jovanović

# Chronicles of Riddick



**Z**a igre rađene po igranim i animiranim filmovima jako dugo je važno pravilo da su naslovi bez naročite vrednosti, igre napravljene uz minimalan trud čija je jedina svrha da se zgrne još koji dolar na račun popularnosti izvornog materijala. Ideja visokobudžetne igre koja će ne samo biti zasnovana na filmskoj frašizi već biti zvaničan uvod u istu je velikim izdavačima zvučala potpuno suludo. Glumac Vin Dizel je 2002. godine osnovao studio Tigon i zajedno sa studiom Starbreeze 2004. izdaje Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay na originalnoj Xbox konzoli i PCu i pokazuje da licencirana igra apsolutno može da bude veoma kvalitetan naslov.

Naslovni antiheroj serijala od tri filma i četvrtim u najavi, Dizelova je najpoznatija uloga pored one iz Fast and Furious i u igri ga takođe tumači glavom i glasom. Riddick je jedan od poslednjih preživelih

pripadnika rase Furryan, kriminalac koji je činio sve kako bi mogao da dočeka sledeći dan, te je bio učenjena glava. Igra počinje njegovim izručenjem u ozloglašeni zatvor Butcher Bay, postrojenje "iz kog niko nikada nije pobjegao" (deluje poznato?). Iz naslova je jasno da ćete kroz ostatak igre činiti sve da pobjegnute iz pomenutog zatvora, poduhvat koji neće biti nimalo lak. Sem što je zatvor smešten na pustinsku planetu sa jezivim vremenskim uslovima, otimanje oružja od stražara ne dolazi u obzir barem u početku dok su kodirana na njihov DNK, a tu je naravno i gostoljubivo stanovništvo zatvora (ukoliko ste gledali seriju Oz, jako slično tome).

Gameplay je bio vrlo smela kombinacija klasične pučaćine iz prvog lica i šunjalačke igre, sa povremenim avanturističkim i borilačkim deonicama. Ova ideja je vrlo lako mogla da omane, ali su srećom developeri bili na visini zadatka i stvorili iskustvo koje

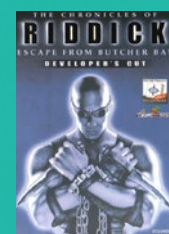
sve pomenute žanrove savršeno spaja u jednu celinu u kojoj se deonice smenjuju potpuno nepredvidivo i bez stvaranja monotonije. Još jedna zanimljivost je i da igra gotovo da nema indikatore po ekranu, sem linije zdravlja kada vas neko pogodi. Municija se tako direktno očitava sa modela oružja, a nivo vidljivosti u stealth sekcijama je prikazan plavičastim filterom koji označava da vas trenutno niko ne vidi ni ne čuje. Zbog toga je imerzija u svet igre sjajna, nešto što ne vidamo toliko često ni u tehnički naprednijim naslovima današnjice.

Igra je za svoje vreme bila pravo tehnološko čudo, naročito kada se uzme u obzir da je izašla iste godine kada i prvi Far Cry i Doom 3, igre koje su imale daleko veće budžete i čiji je razvoj trajao duže od svega godinu i po dana koliko je Dizelu i ekipi bili potrebno da završe rad na Riddiku. Nebitno da li ste igrali PC ili Xbox verziju, Riddick je bila igra zbog koje ste zvali društvo da bi vam

kolektivno vilice padale na pod.

Ravno pet godina nakon originalnog izdanja, sredinom 2009. godine, za PC, Playstation 3 i Xbox 360 izdato je remasterovano i prošireno izdanje igre sa podnaslovom Assault on Dark Athena. Pored očekivanih grafičkih unapređenja, dodatak je bila mala kampanja koja se nedovezivala na finale originalne igre. Igračka publika, nažalost, nije bila naročito oduševljena ovim reizdanjem. Dodatna kampanja nije bila jednakog kvaliteta kao originalna igra, a PC verzija je imala nezgodan DRM koji vam je dozvoljavao samo 3 reinstalacije igre posle čega je bilo potrebno da kontaktirate izdavača... telefonom! Dark Athena izdanje je od nedavno dostupno i na prodavnici Good old Games i nema više pomenuti problem sa instalacijom.

Ridikove hronike možda nisu najsajnija filmska franšiza, ali su ostale jedna izuzetna video igra. Bez naročite reklame i nevelikim budžetom igra je stala rame uz rame sa velikim izdanjima koja su obeležila ne tako davnu 2004. godinu, a čak i posle više od decenije je igra koju apsolutno treba imati u kolekciji. Uostalom, uspeh i ne treba da čudi, kada se uzme u obzir da je razvoj predvodio hardcore gamer - Ridik tj Vin Dizel je strastveni igrač Dungeons & Dragons RPG-a i video igara. Ako nam ne verujete, pitajte ga ako ga nekad sretnete.



**RAZVOJNI TIM**  
Starbreeze Studios  
Tigon Studios

**IZDAVAČ:**  
Vivendi Games

**GODINA IZLASKA:**  
2004.

**PLATFORMA:**  
XBOX, PC



## MOD MESECA PO NAŠEM IZBORU:

### JURASSICRAFT

**J**urassiCraft je mod napravljen po uzoru na poznat serijal filmova Jurassic Park.

U modu možete da skupljate fosile od kojih kasnije možete da napravite vašeg dinosaurus. Mod sadrži 34 praistoriske životinje među kojima su Triceratops, Stegosaurus i čuvena ptica Dodo. Tu su i novi itemes i blokovi kao što su ograda, mašina za stvaranje dinosaurus, špricevi za rast i epruvete koje sadrže DNK određenog dinosaurus.

Ovaj mod se koristi i na nekim serverima pa tako



možete da napravite vaš sopstveni park iz doba jure. Da li ćete sami voditi taj park ili sa prijateljima, to je već na vama da odlučite. Naša preporuka je da ovaj mod definitivno igrate na nekom serveru i da imate komunikaciju sa drugim igračima koji mogu da vam pomognu oko podizanja vašeg parka.

Ono što vam je potrebno da imate za ovaj mod je sledeće:

- Minecraft Forge: <http://files.minecraftforge.net>
- JurassiCraft Mod: <http://goo.gl/nJvGyO>



## SNAPSHOTS IZ PROTEKLOG MESECA

### 15w44b

- Ubačen je End Criystal. Može da se napravi i za to treba jedan Eye of Ender, jedan Ghost tear i sedam stakla. Koristi se na portalu za izlaz iz End sveta kako bi se zmaj ponovo stvorio.
- Normalne zlatne jabuke obezbeđuju Regeneration II umesto Regeneration I.
- Začarane jabuke neće moći da se prave. Dostignuće "overpowered" neće moći da se dobije.
- Kofa će moći da se od sad napuni iz cauldrona ako je pun.
- Velika Oak drva se ponovo stvaraju u šumi.
- Ender Dragon može da se ponovo stvara samo ako se po jedan End Crystal stavi na svaku stranu portal za izlaz iz End sveta.
- Ubačen je novi napitak i to Luck potion koji donosi 5 minuta sreće.
- Popravljeni bagovi

### 15w45a

- Ubačen zvučni efekat kod Shulkera

- kad ga neko udari.
- Dostignuće Overpowered je promenjeno iz „Build a Notch Apple“ u „Eat a Notch Apple“.
- Crni oak brod se sad može napraviti.
- Collision blok kod lokvanja je sad porastao sa 1/4 pixela na 1 pixel.
- Popravljeni bagovi

### 15w46a

- Mobovi manji od 0.512 bloka ne mogu više da unište plodno zemljište ako skaču po njemu. To važi za zečeve, kokoške, slepe miševе, ocelote, vukove, pećinske paukove, srebrnu ribu, male slime-ove, male magma kocke i sve ostale bebe mobova.
- Zečevi su sad manji. Igrač sad ima veće šanse da dobije zečiju šapicu. Zečevi su sad brži kad paniče i sad se stvaraju samo u određenim lokacijama.
- Powered rails i activator rails sad šalju struju jedan drugom.
- Dodata textura na ivicama kod gvozdrenog bloka

- Mobovi se ne mogu više stvarati na blokovima koji su transparentni kao sto su Ilijane. Takođe se ne mogu stvarati na svim oblicima šina (rails), kao ni na redstoneu, polugama, dugmičima i nagaznim pločama
- Popravljeni bagovi

### 15w47c

- Shulker od sad ispušta iskustvo.
- Trapped chest će promeniti texturu kad vreme na kompjuteru bude bilo namešteno na 24. decembar i textura ce biti aktivna sve do 26. decembra, a to sve zbog nadolazećeg katoličkog božića.
- Kada gađate sa strelom nekog igrača koji je u creativ modu, strela će se odbiti o njega umesto da prođe kroz njega kao što je do sad to bilo.
- Silk Touch više neće moći da se stavi na makaze u survival modu.
- Paučina se sad može uzeti makazama
- Popravljeni bagovi

## RESOURCE PACK MESECA PO NAŠEM IZBORU:

**C**ONQUEST RESOURCE PACK vaš Minecraft svet vraća vizualno u srednji vek. Texture u Conquestu su tamne i deluju prljavo, mračno i zapušteno, baš kao što bi i očekivali od srednjeg veka. Zanimljiva stvar kod ovog Resource packa je ta što oni imaju i svoje 3D modele koji se takođe mogu skinuti i ubaciti ali samo uz podršku običnih texture iz originalnog Conquesta. Ako odlučite da ubacite samo 3D modele, Minecraft vam neće prepoznati texturu sve dok ne ubacite originalni Conquest Resource Pack.

Link: <http://goo.gl/tVe5Xd>





# MODDING

## SCENA

Autor: Bojan Jovanović



### FALLOUT - THE STORY

Iako je Fallout 4 izašao prošlog meseca, modding scena ne diže ruke od prethodnih delova serijala. Jedna veoma predana ekipa tako radi na Fallout 1 - the story, kompletnoj modifikaciji igre Fallout: New Vegas. Sebi su zadali "jednostavan" zadatak - da ceo originalni Fallout prebace u novi endžin i pritom implementiraju sve sisteme koje je prva igra iz serijala imala. Na modu rade punom parom i otprilike su na 50% završenih zona, ali je pred njima dug put jer je Fallout 1 imao ogroman broj questova. Trenutno nema okvirnog datuma kada se može očekivati prva igriva verzija moda, a sigurno je da će za igranje biti dovoljan osnovni New Vegas bez ijednog DLC-a.

Više o modu možete pročitati na [zvaničnom sajtu](#).



### EDITOR MAPA ZA GTA 5

Tačnije ne pravi editor, više alat za manipulisanje objektima na mapi, ali svakako mod koji će oduševiti sve koji su proveli veliki broj sati u San Andreas multiplayeru. Na raspolaganju vam je veliki broj predmeta iz igre sa sve preview opcijom pre nego što ih postavite, kao i kamera koju je moguće slobodno pomerati kako bi se dobila bolja preglednost. Na kraju, svoje kreacije možete sa sačuvate u nekoliko formata među kojima je i XML. Mod, naravno, radi isključivo u singleplayer delu igre i dosta je eksperimentalna stvar, tako da bekapujte snimljene pozicije pre nego što se budete igrali ovim alatom.

Map editor je dostupan na [ModDB](#)



### FALLOUT 4: FULL DIALOGUE

Lako je izgubiti desetine sati u novom Falloutu. Ali, složićete se, Bethesda nije dizajnirala naročito dobar interfejs koji bi koristio PC kontrole. Ono na šta se dosta igrača žalilo su meniji za dijaloge, očigledno portovani sa konzolne verzije jer su odgovore prikazivali kao da ih birate preko gamepada. To je išlo na živce i ekipi modera predvođenih Ciro-om, pa su izdali mod kojim ne samo da dijaloge prebacujete u klasičan prikaz u više redova već su proširili prikazane opcije kako bi se dobila bolja ideja kako će zvučati vaš odgovor u igri. Mod dolazi u dve verzije - pomenutoj full i lite koja ostavlja isti interfejs a samo proširuje odgovore.

Download i uputstvo za instalaciju se nalaze na [NexusMods](#)



### PENUMBRA: TWILIGHT OF THE ARCHAIC

Vraćamo se u ledom pokriveni Grenland, tačnije u tunele duboko ispod zemlje i leda. Tajna organizacija "Archaic Elevated Caste" istražuje drevne tajne sa kojima možda ne bi trebalo da se petlja. Među članovima organizacije je i Amabel, glavni protagonista ovog moda. Twilight of the archaic je addon za Penumbra: Necrologue mod koji je finale priče započete pre godinu dana. Dakle, mod za mod. Ukoliko ste ljubitelj horora, mislimo da ne moramo posebno da naglašavamo da nikako ne propustite ovaj dodatak. Za igranje je potrebno imati Amnesia: The dark descent na verziji 1.3.

Više informacija i download su na [ModDB](#)

# Fantasy Tales

Have a word with me...

Pljačkašima smo se prikrali s prvim mrakom. Kamp je bio smešten između ruševina nečega što su pre nego što je Amerika postala poligon za testiranje nuklearnog naoružanja bili škola i manja prodavnica. Prebrojali smo ih, bilo ih je tačno deset. Jedan je kuvao nešto iznad vatre što je užasno smrdelo, možda čak i gore nego oni sami. U svetu posle apokalipse čovek nema previše vremena niti načina da održava higijenu ali su pljačkaši bili posebni i čovek je mogao da ih oseti na kilometar. Ma, ni Gulovi ne smrde toliko koliko razularena banda koje bi trebalo istrebiti sa lica Zemlje kao štetočine što i jesu. Dvojica po dvojica su stražarila obilazeći perimetar i tačno se videlo da nisu imali predstavu o vojsci, disciplini i posvećenosti zadatku. A i kako bi? Prošlo je više od dvestotine godina otkako sam u danu izgubio domovinu, grad, kuću, otkako su me smrznuli oni koji su trebali da spasu moju porodicu. Moja draga Ket, moj Šon... Moj mali Šon.

Nisu nas čuli ni videli, a Preston iako u godinama, kretao se brzo i nečujno kao mačka. Dva precizno upućena noža i stražari sa severne strane srušili su se kao klade dok su im držalje noževa virile iz vrata, a ja sam mu čestitao nemim klimanjem glave. Kiselo se osmehnuo pre nego je nestao u šibljju ostavivši mi da se pozabavim sa ostalom dvojicom. „Nikad ne gledaj u vatru dok stražariš“, rekao sam mu tiho „jer onda loše vidiš u mraku“,

a njegov iznenađen pogled pretvorio se u užas kad je osetio moje sečivo kako ga mazi po grlu poput hladne zmije. Ni moja druga obaveza nije prošla bolje od prve, a njegovo telo sam odvuкао u obližnji žbun nadajući se da niko neće primetiti trag krvi koji je u potocima tekao iz njegove aorte koju sam probušio jednim kratkim udarcem.

Nisu nas čuli ni videli. Neće više nikad ništa čuti ni videti, jer kad poslednji dah napusti telo ostaje samo crnilo i praznina. Pokupili smo sve što smo mogli da ponesemo. Konzerve hrane, vodu, municiju, a Preston je za pojas okačio 10mm poluautomatski pištolj. Ako želiš da preživiš u ovakvom svetu moraš biti spreman da oduzmeš život i da imaš čime da oduzmeš život

„Rat se nikad ne menja.“  
„Ne menja? Ne menja?! Osvrni se oko sebe, Prestone. Pogledaj na šta liči ovaj svet! Tvoj svet! Dokle god da ti pogled seže vide se samo ruševine. Ne, Prestone - rat se menja. Ovaj rat... Ovaj rat je sve promenio. Ne krivim te, ti si se u ovakvom svetu rodio i ne znaš za bolje ali ja znam. Znam kako je nekad izgledao izlazak sunca. Znam koje je boje bilo nebo.“

„Ako ima boga, biće opet tako“, pomirljivo reče dobrodušni Preston.

„Ja sam siguran da bog postoji, Prestone i njegovo ime je Smrt.“

By BarcaS



# Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

## The League of Explorers

„We gonna be rich!”



**B**lizzard je rešio da nas ovog BlizzCona sve iznenadi i svoju najnoviju Hearthstone avanturu izbaci samo 5 dana nakon što su je premijerno najavili na BlizzConu. Nije bilo vremena za hajp, promociju i analize, već smo se odmah otisnuli u potragu za drevnim relikvijama u društvu istraživača iz naslovnog udruženja. Liga istraživača je treća po redu Hearthstone avantura. Nakon Curse of Naxxramas i Blackrock Mountain, ovo je prva avantura koja

ima “nezavisnu” priču, odnosno ne oslanja se na neke čuvene likove i raidove iz WoW-a, već je tim 5 (koji radi na Hearthstoneu) želeo da ostavi svoj pečat u WarCraft svetu. Inicijalno je veliki broj fanova negodovao zbog ovoga, jer je masa očekivala neke čuvene lokacije poput Ulduara, koji je bio najočekivaniji kandidat za novu Hearthstone avanturu. Zato je nekako i izostao “hajp” prilikom najave nove ekspanzije, jer su svi imali taj “ko su ovi ljudi i šta je ovo” stav prilikom

promocije avanture na BlizzConu. Ipak, vrlo brzo se pokazalo da što se PvE sadržaja avanture tiče, LoE je verovatno jedna od do sada najbolje dizajniranih Hearthstone avantura, i to samo na osnovu prva dva krila koja su do sada izašla. Istini za volju, AI je i dalje poprilično ograničenih mogućnosti i ponekada diskutabilan u svojim odlukama, ali se čini da se ipak popravio u odnosu na prethodne ekspanzije. Dizajn misija kao što su “Temple Escape” i “Mine Cart”



pokazuju da još ima prostora za puno kreativnosti u Hearthstone avanturama. U ovim misijama se ne borimo protiv klasičnih bosseva, već pokušavamo da “prodemo” određenu putanju i imamo 10 krugova da preživimo i prodemo misiju.

The League of Explorers ima svega 4 krila, što je za jedno manje od Blackrock Mountain i Curse of Naxxramas. Ipak, iako ova avantura ima najmanje PvE sadržaja do sada, ovo je avantura sa ubedljivo najviše dobijenih karata. Naxxramas i Blackrock Mountain su nam donele po 30-ak novih karata, dok nam Liga Istraživača donosi čak 45 novih karata, tako da, što se tiče količine dobijenih karata po krilu, ovo je do sada ubedljivo najisplativija avantura. Svaka klasa dobija 2 common karte i jednu rare, što je takođe najviše karata po klasi od svih dosadašnjih avantura. Kao i prethodne avanture, i ova nam donosi 5 legendarnih karata, koje nam stižu kao nagrade na kraju svakog krila, a poslednja 5 je nagrada za predenu celu avanturu. Sa Ligom nam se vraćaju i epic karte u avanture, dobićemo dve epic karte, baš kao i u Curse of Naxxramas, dok smo u Blackrock Mountain ostali bez epic karata.

Što se samih karata tiče, glavna novina je nova mehanika – Discover. Discover je mehanika slična karti Tracking, daje vam izbor od nasumičnih 3 karata, od kojih birate jednu koju stavljate u ruku. Izbor ponuđenih karata nije iz vašeg špila, već zavisi od uslova koji

ide uz kartu na kojoj se nalazi Discover mehanika i klase koje igrate. Recimo Warlock karta Dark Peddler kaže “Discover a 1-cost minion”, što znači da ćete dobiti 3 random Warlock ili neutralne karte na izbor, koje koštaju 1 man. Ova mehanika je Blizzardov pun pogodak, jer daje dodatnu raznovrsnost i fleksibilnost igraču, ali nije potpuno random već igraču ostavlja izbor i konačnu odluku. Ova mehanika se do sada pokazala odličnom i igrači su je dobro prihvatili, mnogo bolje nego mehaniku “Joust” iz TGT, koja je neslavno prošla i verovatno je jedna od najlošije prihvaćenih Hearthstone mehanika do sada.

Od pet legendarnih koje smo dobili u ekspanziji, na prvi pogled ni jedna nije ostavila “vau” utisak i delovale su od “gimmicky” do balansirano, što nije dovoljno, pošto igrači traže ne-fer karte, jer konkurencija je jaka. Ipak, već sa Renom i Brannom, koji su do sada izašli, igrači imaju puno uspeha i zabave. U pitanju su karte koje od igrača zahtevaju da igra jedan potpuno drugačiji i inovativni špil. Reno Jackson je izrodio brdo “highlander” špilova, koji igraju samo po jedan primerak od većine, ako ne i svih, karata u špil, kako bi mogli lako da aktiviraju heal efekat Rena u bilo kom trenutku. Ovi špilovi su se pokazali moćnijim nego što se očekivalo na prvi pogled, i izuzetno su fleksibilni za pravljenje. Reno se odlični uklopio i u Control Warrior i Freeze Mage špilove, koji ne moraju da igraju po jednu od svake karte, pošto partije i onako idu do fatiguea, kada više nema duplikata u špil. Brann Bronzebeard se do sada najviše koristi u Mill Druidu i Rogueu, ali je karta toliko moćna da se može koristiti u praktično svakom špil koji ima puno Battlecry efekta.

Od ostalih karata, svakako najmoćnija je Keeper of Uldaman, novi Paladin 4-mana minion, koji može da setuje bilo kog miniona na 3/3. Karta se može koristiti i ofanzivno i defanzivno, pa u tome želi njena sjajna fleksibilnost. Forgotten Torch je nova burst karta za Magea, koja je sjajno legla u Freeze i Fatigue Mage špilove, dok su Murloci dobili novog legendarnog miniona i prvog 1-mana legendarnog miniona u igri, ali i dve “finisher” karte, po jednu za Paladina i Shamana, pa će biti zanimljivo videti da li će Murloci “da prorade” sa ovom ekspanzijom. Gotovo sve karte koje smo dobili u



ovoj ekspanziji nisu beskorisne već su jednostavno ili direktno odlične, ili sjajno i kreativno dizajnirane, tako da ekspanzija nam donosi puno zabave. Sa Ligom nam stižu i po prvi put dve nove table po jednom setu, tako da ćemo imati puno novog materijala za ubijanje vremena dok čekamo protivnika da završi potez.

The League of Explorers kao i uvek košta 700 golda po krilu ili 18 evra za celu Avanturu. U pitanju je najjeftinija avantura do sada (zato što ima samo 4 krila), a koja nam donosi najviše karata, tako da vam u potpunosti preporučujemo da je nabavite što pre.





# play

z i n e

